

SUPER **GAMEPOWER**

**170
DICAS**



Nº 20 - R\$ 4,00

EARTHWORM JIM II
MINHOCA ANIMALIZA MEGA

YOSHI'S ISLAND
SNES DELIRA COM MARIO

TODOS OS GOLPES
DE PRIMAL RAGE

3 D NO VIRTUAL BOY:
GALACTIC PINBALL
MARIO DREAM TENNIS

ESPORTES RADICAIS NO
PLAYSTATION COM
EXTREME GAMES

PANCADARIA:
VIRTUA FIGHTER PARA 32 X

DETONADOS: PULSTAR (NEO GEO) SHINOBI (SATURN)



GAMEPRO
DIRETO DOS
USA

ISSN 0104-611X



9 770104 611006



SONY PLAYSTATION

**PRONTA
ENTREGA**

**GARANTIA
TOTAL
COM NOTA
FISCAL**

**VIA SEDEX
PARA TODO
O BRASIL**



Brinquedos Laura

23 ANOS NO MERCADO

Fotos: Pedro Garcia



NEO GEO CD



The Future Is Now
SNK

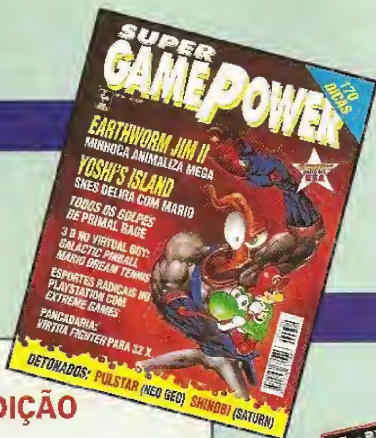
PANASONIC 3DO

Brinquedos Laura

ESTAMOS NOS MELHORES SHOPPINGS DE SÃO PAULO. VÁ TESTAR SEU EQUIPAMENTO NA LOJA.

SHOPPING MORUMBI:- TELS. (011) 531-7293 / 55-61-0973 / 531-6943 / 535-5261

SHOP. PAULISTA: TELS. (011) 289-1058 / 251-2818 CENTER NORTE: TELS. (011) 267-0180 / 950-4580



SUPER GAMEPOWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA	
Batman Forever	33
Earthworm Jim 2	28
Monopoly	32
Primal Rage	46
Vectorman	30
SNES	
Bust a Move	26
Castlevania Dracula X	74
Demolition Man	25
Gun Hazard	13
Primal Rage	46
Super Mario Bros RPG	12
Swat Cats	27
The Mask	24
Yoshi's Island	22
SEGA CD	
Final Fight CD	72
32X	
Virtua Fighter	34
3DO	
Maximum Surge	16
Space Hulk	37
SATURN	
Clockwork Knight 2	40
Race Drivin	50
Rise of Robots	17
Shinobi Legions	62
Street Fighter Zero	18
PLAYSTATION	
Extreme Games	51
Ground Stroke	50
Horned Owl	19
Namco Museum volume 1	13
Night Striker	38
Power Serve 3D Tennis	17
Ridge Racer Revolution	14
Rise of Robots	17
Sentient	17
Snatcher	18
Street Fighter Real Battle on Film	39
Street Fighter Zero	18
Toshinden 2	19
JAGUAR	
Blue Lightning	36
Flip Out	36
ARCADE	
Fighting Vipers	14
Marvel Super Heroes	42
Soul Edge	14
Sky Target	14
PORTÁTEIS	
Chicago Syndicate (GG)	36
Power Drive Rally (GG)	36
Galactic Pinball (VB)	44
Mario's Dream Tennis (VB)	44
NEO GEO	
Pulstar	58

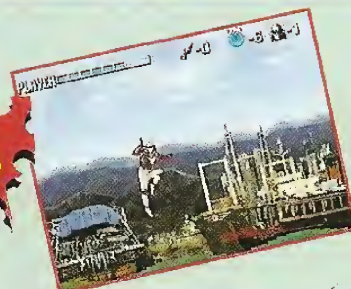
Ilustração de Capa: ROKO



TIRO NAS ESTRELAS

Veja como encher de balas todos os mestres de Pulstar, do Neo Geo (pág. 58)

DETONADOS

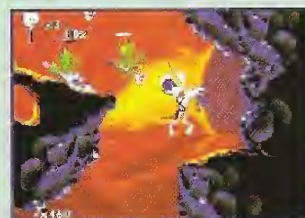
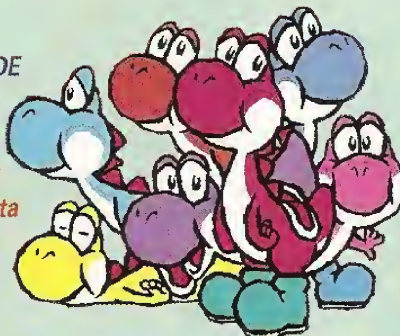


PANCADAS DO ALÉM

Economize sua energia e veja como chegar até o final de Shinobi, o rei da pancadaria no Saturn (pág. 62)

A VOLTA DE MARIO

O personagem da Nintendo faz 10 anos e volta com Yoshi's Island (pág. 22)



MINHOCA NO MEGA

Earthworm Jim sai atrás de sua namorada, que foi sequestrada (pág. 28)

Sumário

CIRCUITO ABERTO

O acordo entre as gigantes japonesas Sega e SNK

10

PRÉ-ESTRÉIA

A Nintendo e a Square preparam Super Mario RPG

12

GOLPE FINAL

Muita porrada no Mega e no SNes com Primal Rage

46

ESPORTE TOTAL

Extreme Games: um jogo radical que tem até skate

50

SUPERGP DICAS

Um show de manhas para os novos consoles, Mega e SNes

52

COMPUTER ZONE

Bote a cabeça pra funcionar e faça um prédio com Sim Tower

66

SUPERGP EXPRESS

Quem diria, o Lanterna Verde virou vilão!

70

FLASHBACK

Voltamos no tempo para mostrar Final Fight CD

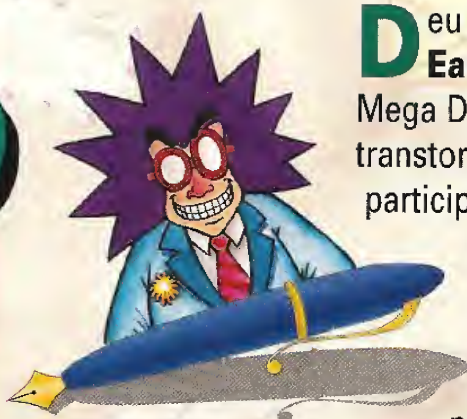
72

FINAL STAGE

Até a última gota de sangue: Castlevania Dracula X

74

SUPER GP CARTAS



Deu minhoca na cabeça dessa vez, galera. **Earthworm Jim 2** é um lançamento 10 para Mega Drive e foi pra capa. Mas seríamos loucos & transtornados & debilóides mesmo é se a gente não participasse da homenagem aos 10 anos de Mario Bros, que é uma espécie de patrono (nessa eu arrasei, he-he!) do videogame. Por isso, na capa de **SGP** está também o excelente **Yoshi's Island**. O encanador Mario se prepara também para estreiar no gênero RPG.

Veja em Pré-estréia e delície-se! Pra quem gosta de porrada, Golpe Final traz 4 páginas de **Primal Rage**, jogo que leva essa história de animal a sério. Detonado mostra que é uma seção que manja de nova geração e arrebenta 2 jogos para CD - o visual emocionante de **Pulstar**, do Neo Geo, e as artes marciais de **Shinobi** (Saturn) para os fãs de Rickie Gracie. Entre os portáteis, o destaque é o estreante Virtual Boy, que comparece com **Mario Tennis** e **Galactic Pinball**. Quem tem um PCzinho vai delirar com **SimTower**. Além disso, **Ecco The Dolphin**, **Comix Zone** e até **Sonic** preparam-se para invadir os monitores de micros equipados com o Windows 95. A moçada que curte quadrinhos não vai ter do que se queixar: falamos de Lanterna Verde, que vira vilão, e do encontro de Batman e do Justiceiro. E uma correção: **Virtua Fighter** para 32X, que estava prometido para a edição passada e ficou de fora por problemas editoriais, sai só agora, com as minhas desculpas. É isso, galera.

O Chefe



Tudo bem? É claro, né, depois de terem criado a melhor revista do Sistema Solar, não tem dia ruim. Prazer Baby Betinho, Marcelo Kamikaze, Lord Mathias e, é claro, Marjorie Bros. Esta é a primeira, mas não a última carta que escrevo para aí. Aí galera, eu fiz um Rap da **SGP**. Sentem-se, pois o Rap é maneiro e acho que mereço pelo menos a Carta do Mês. Aí vai:

*Eu só quero é ser feliz,
A SGP, melhor revista do país,
E as outras, sai pra lá!*

*Nenhuma concorrente vai
tomar o seu lugar!*

*Olha o baby carrancudo
O fortão da galerinha,
Quem quiser brigar com ele
Vai levar um na carinha!
(refrão)*

*Vem aí o Kamikaze,
Amigão de todo mês,
com o "ocrinho" é amizade
RPG com ele não tem vez!
(refrão)*

*A gatona Marjorie
Vem aí pra agitar!
A loirinha mata o*

*homem
Tá aqui pra arrasar!
(refrão)*

*Olha o Lord o negrinho
O Dee Jay da garotada
O rapaz é malandrinho
Tem barulho na parada!*

*Eu só quero é ser feliz
O chefe cabeludo mais
sacana do país
Mas com ele eu vou parar
Fez SGP e chega de blá, blá,
blá!*

Falô galera, os autores do Rap estão no desenho abaixo!

**Renato Cordeiro
Pedregulho, SP**

**CHEFE: ok, você venceu!
Ouvindo os pedidos
insistentes da redação,
principalmente da
Marjorie, que acha tudo
uma gracinha, resolvi dar
lugar de destaque ao seu
Rap. Embora não me
ache nada sacana...**



MARCELO KAMIKAZE



O cérebro pensante da revista resolveu atacar de arquiteto e engenheiro. O japa deixou de lado o joystick e lançou mão de um mouse para construir seu pequeno prédio em **Sim Tower**. Ainda assim deu tempo de conferir **Pulstar** e continuar mandando nos jogos de RPG. Coisa pra fera!

RECOMENDADOS

CHRONO TRIGGER
ARC THE LAD
SIM TOWER
PULSTAR

LORD MATHIAS



O figura demorou uma semana para decorar o Rap da **SGP**, mas, quando decorou, a redação ficou de ouvido inchado, de tanto que o cara cantou. Como a vida não é só cantoria, o cara mandou ver **Wing Commander 3** e passou uns dias no ar atirando que nem louco. Espaço para os esportes com **Extreme Games**.

RECOMENDADOS

VECTORMAN
RAYMAN
WING COMMANDER 3
EXTREME GAMES

BABY BETINHO



Baby este mês só quis saber da Idade da Pedra. O mocinho disse que agora só dá porrada em dinossauro. Mas como ninguém é de ferro (apesar de todos os músculos) e o cara não é lá essas coisas de promessa, ele atacou de **MK 3**, jogo que rendeu um cineminha e umas pipocas também.

RECOMENDADOS

PRIMAL RAGE
MORTAL KOMBAT 3
KILLER INSTINCT
VIRTUA FIGHTER REMIX

MARJORIE BROS



A mocinha passou uns dias emocionada com **Super Mario World 2 Yoshi's Island**. Marjorie achou uma gracinha (grande novidade!) o bebê Mario sendo carregado pelo dinossauro Yoshi. Depois de enxugar as lágrimas, a nossa Marjô pisou fundo no acelerador e arrepiou em **Indy 500**.

RECOMENDADOS

YOSHI'S ISLAND
EARTHWORM JIM 2
INDY 500
PANZER DRAGON

POUCAS



& BOAS

três fichas de R\$ 1,00. Agora o valor das três é descontado de uma só vez no cartão. De acordo com Góes, isso assusta. O recado está dado.

Começo esta carta dizendo que **SGP** é simplesmente... animal! As matérias são ótimas, séculos à frente da concorrência. Méritos ao Chefe, que coordena com tanta democracia e punho firme o pessoal. Um abraço para todos e um beijão para Marjô.

Leandro da Costa
Alegrete, RS

BB: entramos em contato com o pessoal do Playland e, segundo o encarregado, Ricardo Góes, os preços não subiram. Antes você comprava

CHEFE: finalmente um leitor sábio e sensível para perceber todo o meu lado democrático. Você vai longe, garoto!

AKIRA E AGORA



Minha tarefa é falar dos erros de nossa revista e das outras, corrigir, ser um advogado do leitor. Vou fazer um berreiro federal. A Dulcinea Felix Guimarães, de São Lourenço, MG, resolveu comprar um computador com kit multimídia e uma filmadora Sony por reembolso postal da empresa Thunder Import. No dia 29/06 ela depositou R\$ 2.357,00 na conta do vendedor José Luiz Sabbadini, "como é costume da loja". Você recebeu as compras? Nem ela, até o fechamento desta edição. Tentamos ajudar a resolver o problema, mas o senhor Émerson, da Thunder, disse que o negócio não era com ele. E com quem é? Quem responde pela empresa? A Dulcinea quer a grana de volta, com razão. Vamos resolver o problema e deixar de conversa fiada? Senão quem leva a culpa é o pessoal que vive de vendas por reembolso, um negócio muito sério.

ARTE NO ENVELOPE

A dupla Donkey e Diddy Kong ajudou o paulista Bruno Hamzagic a levar a parada este mês. Ele fica com o par de controles Turbo Pad, para SNes e Superfamicom, para proteger todas as bananas da sua selva favorita



PREMIADO

Bruno Hamzagic de Carvalho, de Taboão da Serra, SP, criou a verdadeira República das Bananas, habitada pela família Kong. Levou a taça do mês!



Cheio de gibi e cinema na cabeça, Cláudio Juliano Prates, de Montes Claros, MG (o ganhador do mês passado), arrasa com o juiz Dredd

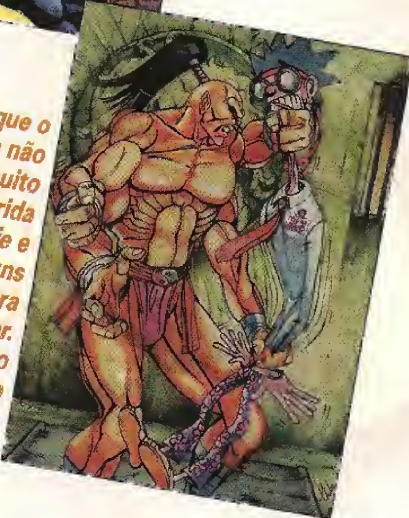


O Marcos Miranda, de São Paulo, SP, iluminou os caminhos dos Night Warriors de DarkStalkers



O Rogério Rodrigues, de Paranaguá, PR, arranhou um jeito original de se enfiar no meio da galeria dos seus ídolos

Parece que o Goro não gostou muito da calça florida do Chefe e botou alguns braços pra funcionar. Desenho de José Carlos de Oliveira, Itaíba, PE



O carioca Diogo Guimarães Brandão (Rio de Janeiro, RJ), botou uma Asa Sangrenta no Morro de Santa Teresa, no ano de 2099...

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

Olha Itaíba, PE, de novo aí, gente! Agora é o Alexandre Pacheco da Silva, que botou os samurais à beira-mar



PARA QUEM
TEM ENERGIA

NÃO TEM

GAME OVER.

Nestlé®

NESCAU®

ENERGIA QUE DÁ GOSTO

COM

7 VITAM

peso
500g

SUPER GP CARTAS



INCOMPATIBILIDADE DE GÊNIOS

Por **BILL GAMES**

Jogadoras e jogadores, os cobiçados Saturn e

PStation chegam aos States incompatíveis com seus irmãos japoneses. Why?!?! Os fabricantes dizem que esse é um modo de controlar o mercado. Daria para calcular melhor as vendas em cada país e bolar estratégias específicas para cada um. No papel é bonito e até tem lógica. Mas não é bem assim. Com pequenas mudanças, os dois consoles rodam games dos dois países. No Saturn é só colocar uma chave, muitas assistências técnicas do Brasil já oferecem o serviço. No PStation é mais complicado. Primeiro é preciso "enganar" o aparelho para que ele pareça fechado. Os leitores mais ligados vão notar um pino que aciona um botão na parte interna da tampa. É só colocar algo no botão para ele permanecer sempre abaixado. O truque é pôr um jogo japonês, esperar o logo da Sony na tela e trocá-lo por um americano. É desaconselhável. O feixe de luz do CD pode causar lesões aos olhos. Continuem enxergando longe e esperem alguém inventar outra chave. Volto à pergunta anterior. Why?!?! Isso de dificultar o acesso é totalmente incompatível com nossa sede por jogos. Concluindo: os fabricantes precisam realmente de um controle de fronteiras, mas ao mesmo tempo não querem deixar de faturar trocados extras. Afinal, jogos e consoles são distribuídos em datas - e a preços - bastante diferentes nos países. Com uma economia globalizada é fácil para os aparelhos atravessar fronteiras. Bye.



Faça como
todo cara
esperto. Escreva
sempre para
Supergamepower!! O
chefe quer saber sua
opinião sobre
a melhor revista de
games do Brasil.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

CLASSIFICADOS

Vendo um **Neo Geo** novo com **dois controles** e um **cartucho**, na caixa. R\$ 500. Tratar com Dárcio, Tel. (011) 959-2234, São Paulo, SP.

Vendo **Mega Drive 2** com um **controle** e **seis cartuchos**. Tratar com Marcus, Tel. (011) 563-0697, São Paulo, SP.

Vendo **Mega 32X** com **MK 2**. Vendo o game **Night Trap** (2 CD's) para 32X, ou troco por **game** de 3DO. Vendo o game **Tomcat Alley** para Sega CD ou troco por **game** de 3DO. Tratar com Roberto, tel. (011) 562-4619, São Paulo, SP.

Vendo o **controle Activator** com **Eternal Champions**, manual e uma **fita de vídeo** ensinando

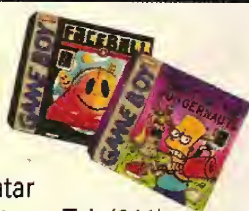


como jogar. Tratar com Gustavo, Tel. (011) 952-8912, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo** com **controle** e **cinco fitas** mais um **Pense Bem** com **25 livros**. Só para pessoas de São Paulo. R\$ 180,00. Tratar com Rodrigo, tel (011) 521-9354, São Paulo, SP.

Troco um **Snes** com um **controle** e **Mortal Kombat 2**, mais **Mega Drive** com um **controle** e **três cartuchos** por um **3DO** com um **CD**. Tratar com Ronaldo, tel. (011) 494-5722, Embu, SP.

Vendo **Mega Drive** com **cinco fitas** e **dois**



controles, Nintendo com **duas fitas** e **dois controles**, **seis fitas de SNes** (entre elas **Mega Man X** e **Batman Returns**). R\$ 400. Tratar com Rene, tel. (011) 523-0548, São Paulo, SP.

Vendo um **Snes** com **dois controles** e **três fitas** originais (**Capcom's Soccer Shootout**, **Street Fighter 2** e **2'**). Tratar com Alex, tel. (011) 213-4821, São Paulo, SP.

Vendo ou troco as fitas **F-Zero**, **A Morte e o Retorno de Superman** e **Art of Fighting**, todas do SNes, por outras de meu interesse. Vendo ou troco separadamente. Tratar com Thiago, tel. (0194) 61-0374, Americana, SP.

Troco **Snes** com **dois controles** e um **cartucho original Street Fighter 2** por **3DO** com pelo menos



um **controle**. Tratar com Thiago, tel. (0132) 237-5556, Santos, São Paulo.

Troco **Super Mario All Stars** por **Mortal Kombat 2**, para SNes, ou vendo. R\$ 70,00. Tratar com Gustavo, (011) 521-9354, São Paulo, SP.

Vendo **Snes** novo com **dois controles** e **nove cartuchos** (incluindo **Fifa Soccer**, **Fatal Fury Special** e **Batman Forever**) ou troco por **3DO**, **Jaguar** ou **Neo Geo**. Tratar com Francisco, (041) 256-8186, Curitiba, PR.

Vendo **cartuchos de RPG** para SNes e Sega CD, ou troco por outros de meu interesse. Tratar com Cristiano, tel. (011) 543-3827, São Paulo, SP.



SUPER GP RESPONDE

Parabéns pela melhor revista do universo. Algumas perguntas: qual console tem mais multimídia, Saturn ou 3DO? E o Neo Geo CD tem algum grau de multimídia?

Ricardo Oliveira
Ourinhos, SP

MK: obrigado pela preferência, Ricardo. Saturn e 3DO estão no mesmo nível, rodam CD de música, CD-G e CD-EG, CDV (com acessório especial) e Photo CD (o Saturn precisa de CD especial). Já o Neo Geo CD só roda CD de música.

Só a melhor revista do país pode tirar minhas dúvidas: com o acelerador M2 os jogos para 3DO serão mais interessantes? O 3DO tem capacidade para fazer um futebol parecido com Sidekicks para Neo Geo e Neo CD?

Denis Cunha
São Paulo, SP

LM: *chegado num futiba, hein? Os jogos para 3DO só dependem das softhouses. Quanto ao futebol, o console tem potencial mas a SNK não faz jogos para 3DO.*

DOSA

SHOCK

Garotas, cansei! Com a carta da mineirinha simpatia Gabriela Teixeira vou tomar uma atitude de Chefe e acabar com a briga da Ângela e da Mariana. Já tinha até menino no meio da história...

Sou fã número um de **SGP**. Gosto muito dela e adoro os desenhos que os leitores fazem, principalmente o meu. Eu falo sempre: quem inventou **SGP** deve ser um gênio. Se eu pudesse, compraria todas.

Edilaine Feitosa
Barueri, SP

MB: Gatinha, você tem toda razão de gostar do seu desenho, que está simplesmente demais! O único problema da sua cartinha é que o chefe achou que essa história de gênio era com ele e agora toda vez que está em frente ao espelho a gente ouve ele dizendo: gênio!

Caras amigas Ângela e Mariana, essa briga entre Sega e Nintendo já rendeu muito assunto. Tanto a Sega quanto a Nintendo são ótimas e se forem brigar, não haveria vencedor. Não troco meu SNes por um Mega Drive, mas o que está em jogo é justamente jogar. Afinal não é isso que importa e o que todas nós queremos?

Gabriela Teixeira
Belo Horizonte, MG

MB: Isso aí, gata, vamos resolver esse assunto. Cada um tem seu console preferido como tem também seus títulos preferidos. Opiniões contrárias são coisas normais. Agora numa coisa todas nós concordamos: jogar é o máximo!



A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS
LANÇAMENTOS



AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MOREIRA
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

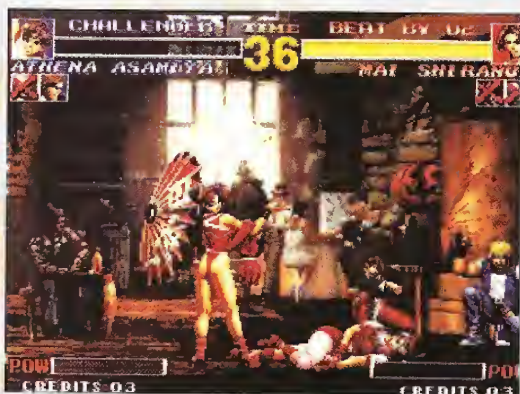


Circuito Aberto

UM ACORDO DE GIGANTES



King of Fighters 95, um dos mais cobiçados jogos de pancadaria, poderá estar em breve no Saturn

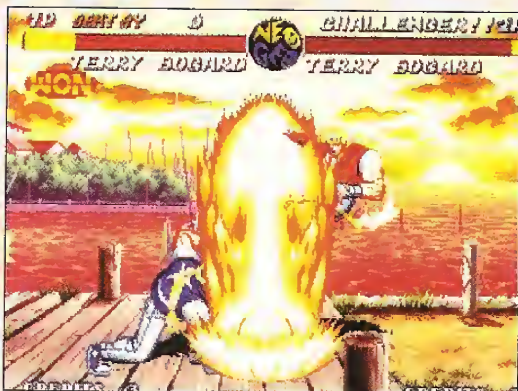


King of Fighters 95, Fatal Fury 3 e Samurai Shodown 2, além de outros sucessos da SNK no arcade estarão disponíveis para Saturn logo, logo. Você pensa que é só? Nada disso. Em troca, a Sega vai emprestar à SNK alguns de seus hits do arcade. Por isso, não se assuste ao ver **Golden Axe - The Duel, After Burner**, ou mesmo **Sonic**, rodando no Neo Geo CD. Tudo indica que o acordo vai rolar pra valer a partir de 96. O jeito é esperar!

Notícia boa no pedaço. E você já está mais careca que o Baby de saber e prá lá de acostumado com isso, né? Novidades sempre aparecem primeiro aqui, coisas do destino. A SNK voltou atrás na sua decisão e resolveu liberar os seus títulos pra outros consoles. Quem papou os direitos foi a Sega. Jogos do cacife de

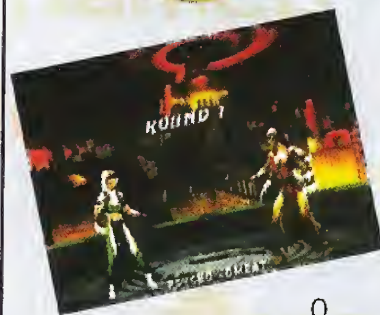


Alguns títulos da Sega dificilmente sairão para Neo CD por problemas técnicos. É o caso de Daytona USA, que usa e abusa dos gráficos poligonais. O console da SNK não trabalha com esse recurso

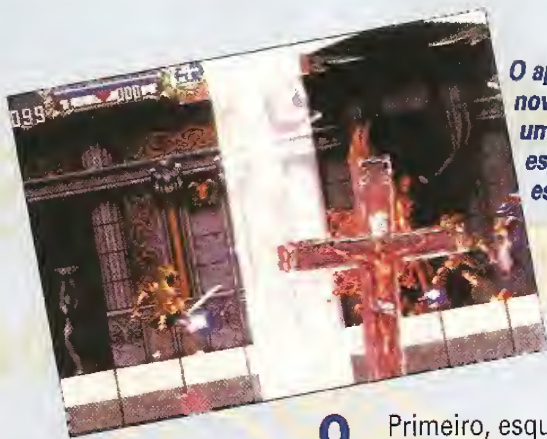


Samurai Shodown e Fatal Fury 3 são outros candidatos a se tornarem hits do Saturn

MORTAL EM 3D...0



O pessoal que tem 3DO e está sedento de bons jogos, pode respirar fundo e ficar bem calminho. A Panasonic acaba de assinar um acordo com a Williams Entertainment e Matsushita Electric Industrial Co. Ltda. Segundo o acordo, jogos para arcade da Williams terão versões para 3DO. Ficou feliz, né? Pois vai ficar mais ainda: sabe qual o primeiro game da lista? **Mortal Kombat 3**. O game estará disponível nos Estados Unidos no começo de 1996. Ou seja, já está chegando. E tem mais jogos por aí! A Panasonic também fechou acordo com a U.S. Gold, que prometeu **Olympics Gold 96** para o sistema. A data de lançamento desse jogo ainda não está confirmada.



O apocalipse vai bem no novo Castlevania. Será isso uma magia, um item especial ou uma técnica especial?



Os gráficos? Um jogo da Konami e para o PlayStation...



Os mestres do jogo não vão dar mole para você

O VAMPIRO CHEGA ANTES AO PSTATION

Atenção gamemaniacos para as cenas do próximo capítulo de **Castlevania! Dracula: Nocturne of Moonlight**, no Japão, ou **Castlevania: Blood Letting**, nos Estados Unidos. O game chega primeiro para PlayStation, e vem cheio de mudanças.

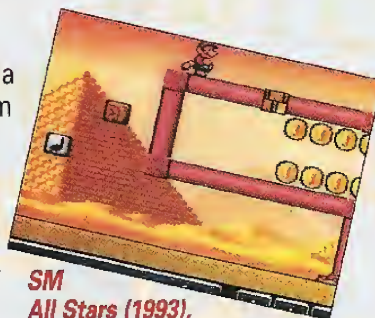
Primeiro, esqueça Simon. Seu personagem é Alucard, filho de Drácula, que já apareceu em **Castlevania 3**. Outra diferença é que você não passa de uma fase para outra. Nesse game há apenas uma fase. Mas não é tão fácil: para abrir novas áreas tem de descobrir um segredo ou conseguir um item. Previsto para o fim do ano.

O PRESENTE É SEU NA FESTA DO MARIO

Pode acender a velinha que tem gente importante fazendo aniversário! Adivinha quem? Aí vão algumas pistas: o cara usa macacão azul e boné vermelho, além de um grande bigodão. É, Mario faz 10 anos. O personagem apareceu pela primeira vez fazendo uma ponta em **Donkey Kong** para arcade. Nessa época, nosso amigo nem nome tinha. O sucesso



e o nascimento de fato só vieram em 85, com **Super Mario Brothers**. Em meio a toda essa festa quem ganha o presente somos nós: Yoshi's Island. Diversão garantida para os leitores de **SGP** que já estão mais que por dentro das dicas do game.



SM All Stars (1993), a última big aventura de Mario no SNes



Foi no Nintendinho (1985) que Mario alcançou o estrelato



Em Santa Catarina

Seu maior ponto de venda para atacado e varejo em games.

TUDO PARA SUA LOCADORA

Super Nintendo, Megadrive, Nintendo, Master S, Play Station, Saturno, Jaguar, 3DO e outros.

Consoles - Cartuchos Acessórios

Lançamentos simultâneos com EUA e Japão

Despachamos para todo Brasil

Não cobramos Sedex para SC

Descontos para Locadoras e Revendas

LIGUE HOJE MESMO

TEL/FAX:

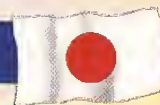
(047) 354-0162

Rua Aluísio Erthal, 125 - Gba Santa Catarina

Pré-Estrela

Velhos títulos e personagens continuam a fazer história nos novos tempos do videogame. Mario Bros vai virar RPG, Street Fighter Zero e Rise of the Robots 2 vão detonar no PStation e no Saturn. E o jogos de PC CD ganham força, com Terra Nova e Heart of Darkness

SUPER MARIO BROS RPG



NINTENDO / SQUARE

SNES

A Nintendo se rende à magia da Square, a empresa mais cotada no mercado de RPG (**Chrono Trigger**, **Front Mission**, **Secret of Mana** e **Final Fantasy**, entre outros). O supertítulo que sai desta união é **Super Mario RPG**. A visão é diagonal, lembrando jogos como **Equinox** (SNes) e **Land Stalker** (Mega). O gráfico é pura computação gráfica, no estilo **Donkey Kong Country**. A Square



foi responsável pela parte técnica: gráficos, trilha sonora e programação. Da Nintendo, participa Shigeru Miyamoto, criador de **Mario** e **Zelda**. O sistema de jogo facilita a percepção de altura. Todos os personagens como Mario, princesa Peach e

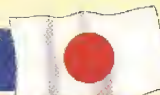
Koopa (Bowser) foram renderizados em estações gráficas e passados para o cartucho de 32 Mega. Para melhorar o desempenho gráfico do cart, a Nintendo introduziu um chip especial, o SA-1. Pelo jeito, a união Nintendo-Square não está nem aí com a concorrência de 32 bits, provando que o SNes ainda tem muito a oferecer.



Sem previsão de lançamento



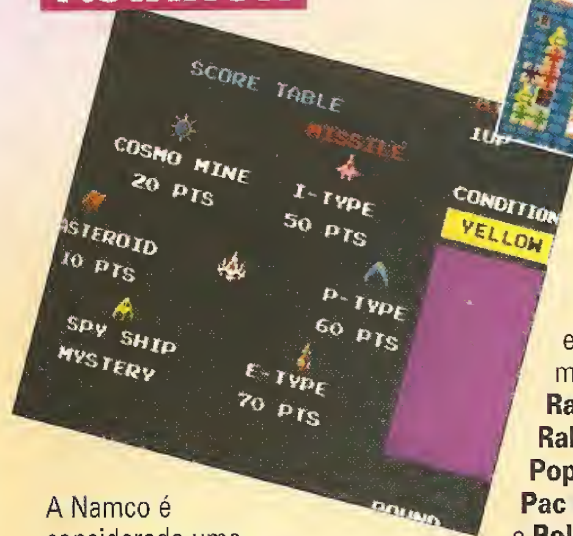
NAMCO MUSEUM VOL. 1



NAMCO

P.STATION

VÁRIOS



estrada nesse mundo já jogou Rally X, New Rally X, Toy Pop, Bosconian, Pac Man, Galaga e Pole Position.

Todos fielmente convertidos para a plataforma 32 Bits. Todos com mais de 10 anos, provando que jogo bom é bom sempre!

Disponível em novembro

A Namco é considerada uma softhouse de ponta, competindo com a Sega nos consoles e nos arcades. Chegou a hora de mostrar a história da empresa. **Namco Museum** traz sete clássicos, jogos que fizeram a história da empresa. Quem tem



GUN HAZARD



SQUARE

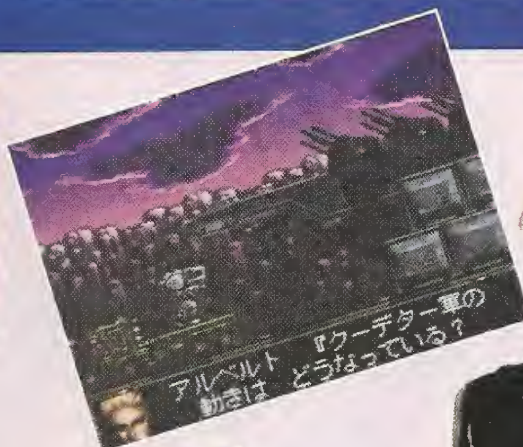
SNES

RPG / AÇÃO

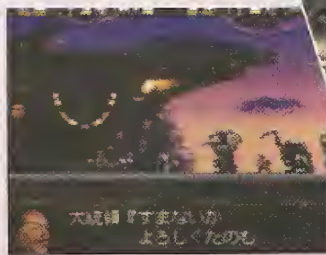
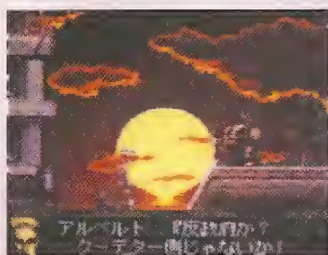
Depois do fabuloso **Front Mission**, a Square usa o clima tecnológico para fazer um episódio paralelo. **Front Mission: Gun Hazard** é um RPG/ação à la **Cybernator** e **Metal Warriors**. O legal da série é você poder montar seu robô como quiser. São milhões de combinações para testar nas fases de destruição. Os Wantzers lutam de novo pela paz.



O inimigo agora é uma organização que se apossou do elevador orbital para fins militares. Como em **Metal Warriors** você será obrigado a lutar fora das máquinas de guerra.



24 Mega
Disponível em
novembro



RIDGE RACER REVOLUTION

NAMCO

PSTATION

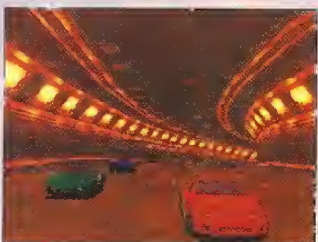
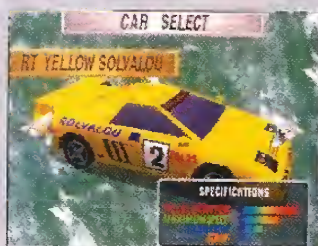


Revolução em **Ridge Racer**! No arcade quem detona é **Rave Racer**. No PlayStation, **Ridge Racer** volta com novas pistas, novos modos de jogo e a possibilidade de "linkar" dois consoles (com um cabo especial) e tirar um racha, como no arcade.

CD

Previsto para dezembro

CORRIDA

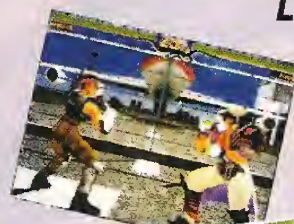


FIGHTING VIPERS

SEGA

ARCADE

Depois de detonar com **Virtua Fighter**, a Sega põe outro clima nos jogos de luta. **Fighting Vipers** é uma versão mais punk de **Virtua** e o sistema do jogo é o death match. Não há ring outs, pois a arena é cercada de grades. Entrou no ringue, tem de lutar! Os lutadores possuem armaduras que podem ser destruídas.



Previsto para novembro

SOUL EDGE

NAMCO

ARCADE

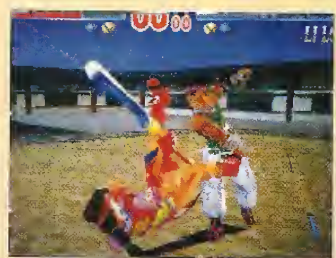


Faz algum tempo que os gráficos poligonais dominam o cenário das corridas. Com a aparição de técnicas como o sombreamento e a aplicação de textura, os polígonos ficaram mais naturais, podendo ser usados em jogos de luta. **Soul Edge** mostra tudo que a Namco tem de técnica. Nesse campeonato, os guerreiros usam armas, como em **Tohshinden**, da



Takara. O jogo tem um clima de Idade Média. Pouco se sabe de **Soul Edge** mas, com certeza, deve ser outro sucesso.

Previsto para novembro



SKY TARGET

SEGA

ARCADE



Quem delirava em **After Burner** tem motivos para comemorar! Mas o zoom e os sprites foram substituídos por polígonos. O resultado? Muito mais realismo. **Sky Target** segue a linha de **After Burner**, isto é, é um jogo de ação e não de simulação, como **G-Loc** ou **Ace Combat** (Namco). O jogador só tem de se preocupar em derrubar os

caças inimigos que vem pela frente. Há 4 caças aliados para escolher, mas só o F-14 Tomcat está confirmado. Pura adrenalina!

Previsto para dezembro

MAXIMUM SURGE



DIGITAL PICTURES

3DO

ADVENTURE



Este jogo interativo de ação/aventura para um jogador tem como cenário o século XXI. Você foi contratado como um mercenário para proteger o Brokaw Territory. Mas fique tranquilo que essa grana não vai pintar de graça. Você tem de impedir o malvado Drexil, interpretado por Walter Koenig, o Chekov de Star Trek, de detonar a área. Seu time inclui um mercenário chamado Jo e um comandante bastante experiente em computadores. Usando um arsenal de armas, você

combate andróides e inimigos mandados por Drexil em um deserto e numa estação de energia. A jogabilidade inclui perspectiva em 1ª pessoa e cenários interativos.

Disponível no final de 95



HEART OF DARKNESS



VIRGIN

PC CD

ADVENTURE



Dos mesmos produtores de **Out of this World** e **Flashback**, **Heart of Darkness** é uma aventura com gráficos interativos que trazem seus piores

pesadelos e medos para um jogo. No papel de Andy, você pula e atira durante 7 fases com quebra-cabeças e surpresas. Sua missão é achar seu cão, que está perdido. São mais de 1600 quadros de animação, trilha sonora com a orquestra de Bruce Broughton e ótimos efeitos especiais.

Disponível no final de 95

TERRA NOVA



VIRGIN

PC CD

TIRO

Terra Nova é uma superaventura de ficção científica e tiro em que impera a alta tecnologia. Prepare-se, você não entrará em uma missão de combate qualquer. Armado até os dentes com o Powered Battle Armor, você deve proteger sua colônia espacial, Terra Nova, que quer dizer isso mesmo que você entendeu em português. Esse jogo



permite que você mande caras do seu time para tarefas independentes. Mais de 30min de demos ajudam a animação do jogo.

Disponível em novembro



3D BASEBALL '95

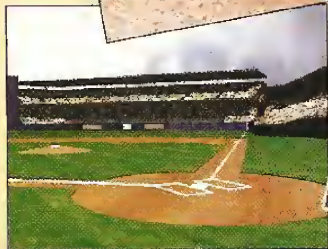
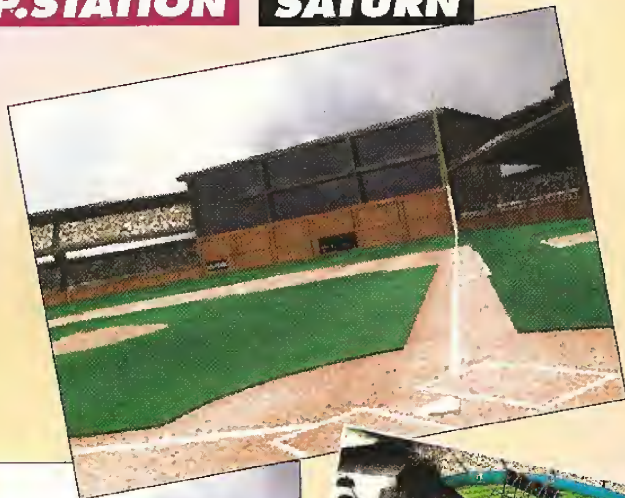


CRYSTAL DYNAMICS

BEISEBOL

P.STATION

SATURN



Este jogo de beisebol apresenta os gráficos mais realistas já vistos em videogame até agora. Os jogadores, correm, pulam e mergulham como se fossem de verdade. Tudo isso graças a uma tecnologia de animação em vídeo e

incríveis bonecos baseados em polígonos. E a boa nova é que a qualidade permanece no modo para dois jogadores. Licenciado pela MLBPA (liga americana de beisebol), mais de 700 jogadores profissionais, com dados atualizados estão no jogo. Nas opções, você pode buscar reforços para a sua equipe e gravar os seus progressos. Além do campeonato normal, há um modo especial, o Home Run Derby, quando o que vale é só acertar a bola com o taco.

Disponível em novembro



SENTIENT



PSYGNOSIS

RPG

P.STATION

Um desastre atingiu uma colônia espacial e você deve tomar as decisões certas para sobreviver. Este jogo é uma combinação de aventura, estratégia e RPG. Você deve interagir com outros personagens e explorar a colônia. Atenção, outros estão

fazendo a mesma coisa que você. Muito mistério está por trás dessa aventura. Fique ligado.

Já disponível



RISE OF THE ROBOTS 2

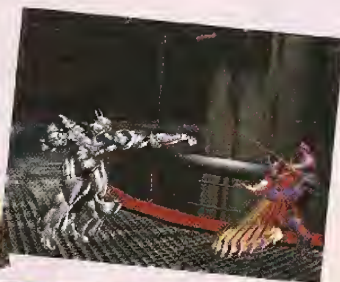
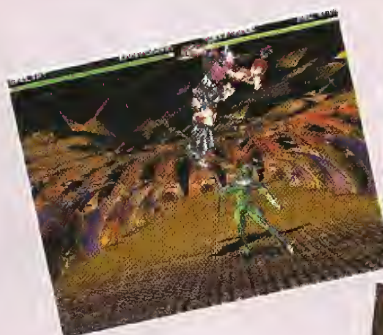


MIRAGE

LUTA

P.STATION

SATURN



Essa sequência de **Rise of the Robots** no estilo homem a homem para dois jogadores, traz 18 novos robôs. As habilidades de ataque, incluindo armas e projéteis, tudo já conhecido dos fãs desse game, estão de volta. Um novo campeonato permite que você ajuste seu robô como quiser,

melhorando a jogabilidade. Os controles também estão mais ágeis, com melhor resposta.

Disponível no final de 95

SNATCHER

KONAMI

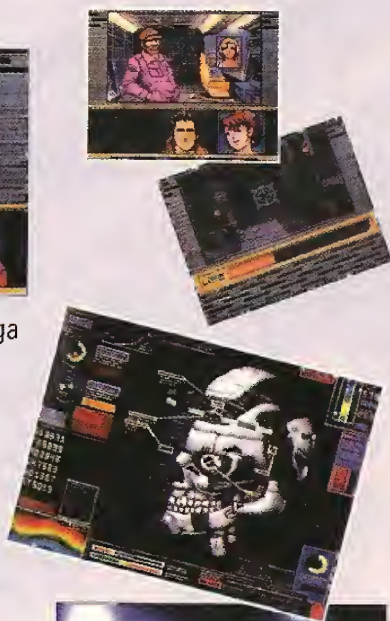
P.STATION



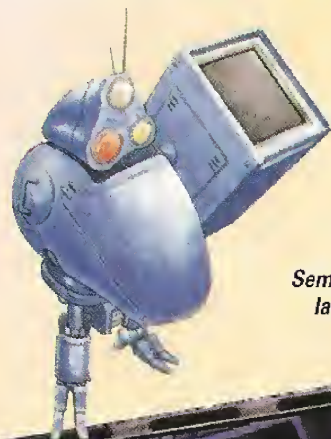
A aventura cyberpunk chega ao 32 Bits da Sony.

Snatcher já apareceu no MSX, PC NEC, PC Engine e Sega CD. A Konami refez os gráficos, afinal o PlayStation tem 16 milhões de cores e não faz sentido aproveitar os gráficos de 256 cores. As apresentações ficaram um arraso. Os atos 1 e 2 serão parecidos com as versões anteriores, mas o 3 vem com gráficos novos.

Snatcher conta a história de Gillian Seed, achado numa câmara de hibernação artificial, sem memória. As coisas começam a ficar claras quando ele entra para



a organização Junker, que combate os Snatchers, robôs assassinos que entram na sociedade com a identificação das vítimas. Um thriller clássico, uma obra-prima da Konami, imperdível para os fãs. Mas todos que entrarem nesse mundo, vão ter dificuldade de sair!



Sem previsão de lançamento



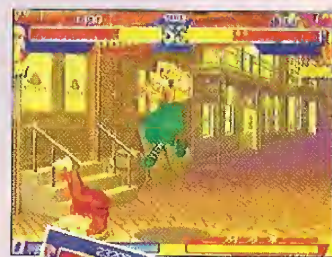
STREET FIGHTER ZERO

CAPCOM

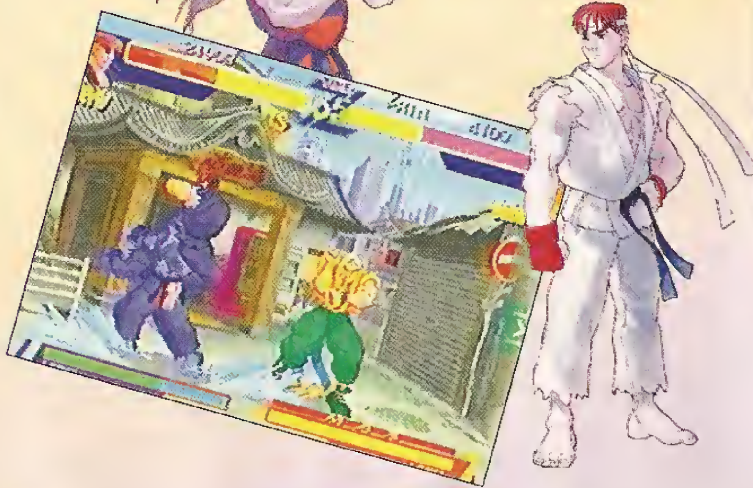
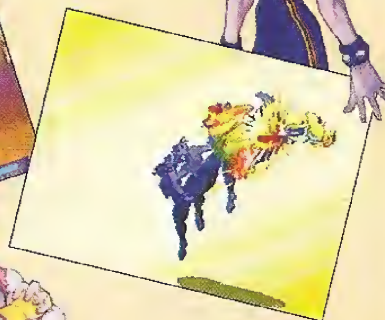
P.STATION

SATURN

O PlayStation e o Saturn vão ter seu **Street Fighter ZERO**, mas **DarkStalkers**, **X-Men** e **Night Warriors** estão antes na fila. **Street ZERO** traz 10 lutadores. Os mestres M.Bison e Akuma também são controláveis e há um lutador secreto, Dan. A versão doméstica deve permitir batalhas dois-a-dois. No arcade dava para jogar Ryu e Ken contra M.Bison.



Sem previsão de lançamento



HORNED OWL



SONY CE

P.STATION

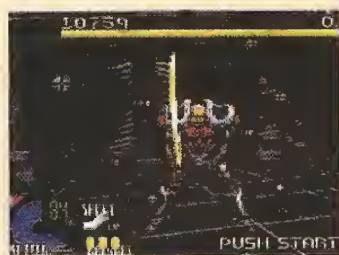
Virtua Cop está para ser lançado para o Saturn e a Sony não podia deixar barato. Vai lançar uma versão high tech para compensar o atraso. Claro, o jogo vem com uma arma bem legal. Mas pode ser jogado com mouse ou joystick. Os policiais combatem o crime em Mobile Suits (armaduras móveis, tipo robô). As apresentações esbanjam animação estilo mangá



Sem previsão de lançamento

(fanzine). Sua missão em **Horned**

Owl é detonar a organização terrorista Metallica. Promessa de um grande hit para o PlayStation.



TIRO

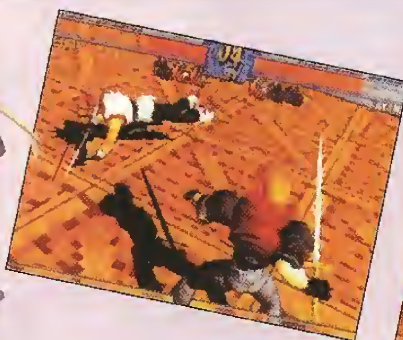
TOSHINDEN 2



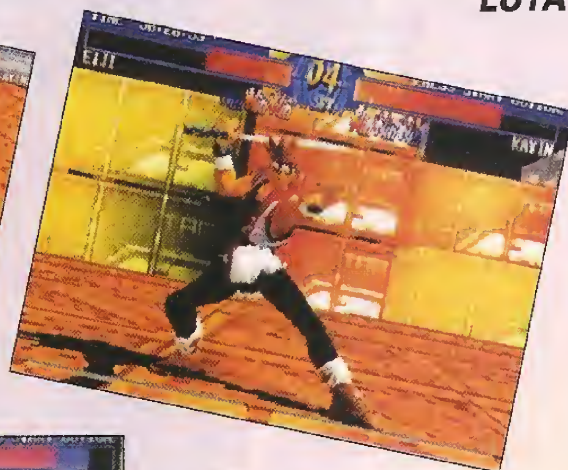
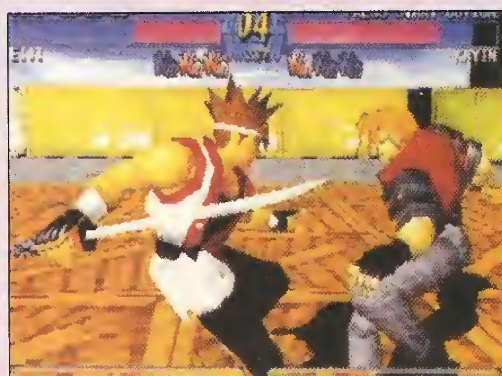
TAKARA

P.STATION

Os guerreiros estão de volta à arena. Os 8 lutadores da versão anterior - Eiji, Kayin, Rungo, Sofia, Mondo, Fo, Ellis e Duke - estão presentes. O antigo chefe Gaia já não é mais o mandachuva. O lutador secreto Sho não confirmou presença. O estilo de jogo é o mesmo, com tudo que o ambiente 3D proporciona. Luzes e sombras foram reforçadas e os contrastes fazem os lutadores se destacar no ambiente.



Sem previsão de lançamento



LUTA

60 fases cheias de surpresas.

Você vai precisar mais do que f

• Super Chip FX2 gera poderosos efeitos especiais: escola, rotações e zoc

• 16 mega de memória



Você vai precisar do Yoshi, a babá que cospe fogo e arremessa ovos. É com ele que se joga o Super Mario World 2, as novas aventuras do Mario. Agora ele é um bebê, o Baby Mario. Seu objetivo é levar o Baby Mario



Mais de 130 inimigos diferentes.

alunos para cuidar deste bebê.

m



Bateria de memória para salvar seu progresso

para a casa dos pais dele no reino dos cogumelos. Em cada fase estão novos e cada vez maiores inimigos. Não dá nem pra imaginar. Mas se você não está preparado, é melhor arrumar fraldas limpas. Você vai precisar.

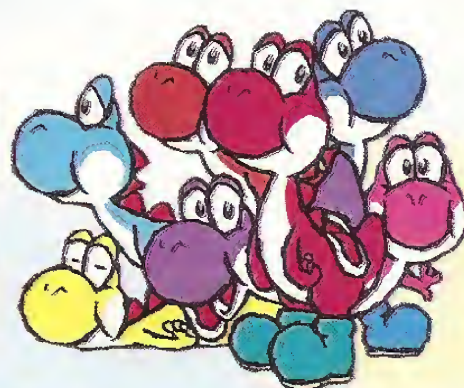


Nintendo
PLAYTRONIC

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

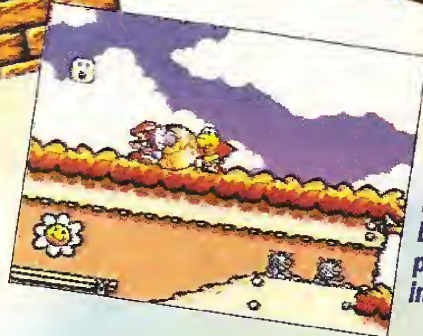
SNES

Super Mario World 2: Yoshi's Island



Enormes e ameaçadores, os inimigos atacam a dupla de estrelas do jogo

DICA: lembra desses fantasmas? Eles só avançam quando você está de costas pra eles



DICA: as pedras são suas aliadas. Empurre-as para baixo inclinadas para atingir os inimigos



Por Marjorie Bros

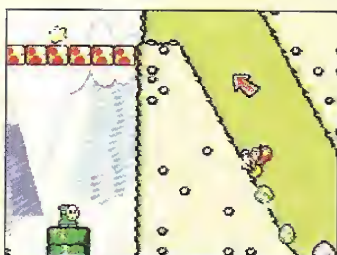
Pronto! Não precisa esperar mais. Chegou, finalmente, a continuação de **Super Mario World**. Depois de quatro anos sem uma nova aventura de um dos mais populares personagens do mundo do videogame, ele volta aos palcos do SNes. Aliás, palco

é a palavra certa, pois **Super Mario World 2: Yoshi's Island** não é apenas um jogo, é uma verdadeira obra de arte. Prepare-se para o espetáculo.

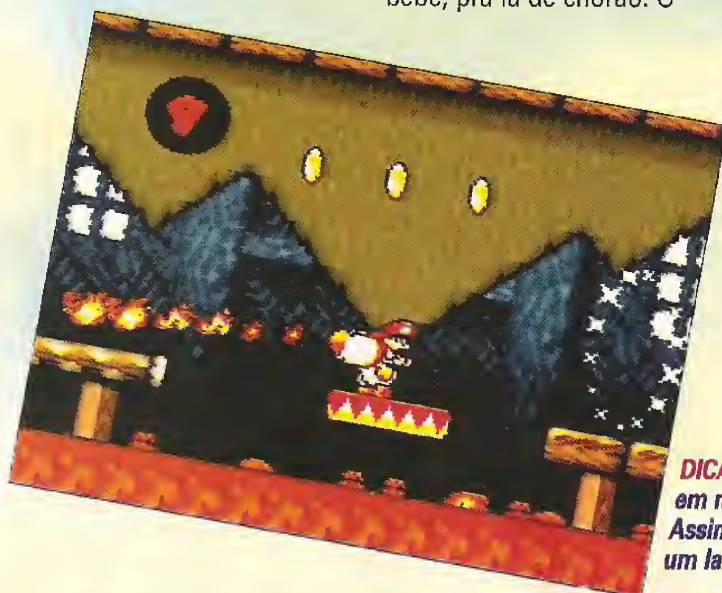
COMEÇANDO DO INÍCIO

A história começa muito antes dos outros jogos de Mario, quando nosso herói era apenas um indefeso bebê, pra lá de chorão. O

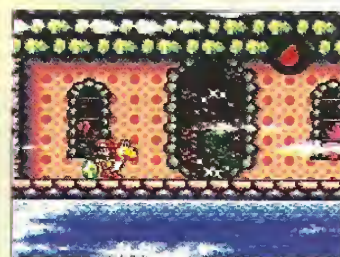
baby Mario é sequestrado. Adivinha o que você tem de fazer? Buscar a criança? Errou, Yoshi já fez metade do trabalho, quer dizer, agora só falta entregá-lo para os pais. Mas não vai ser fácil: são seis mundos carregados de segredos, lugares escondidos e muitos meninos maus, tudo só para atrapalhar seus planos. Você joga com Yoshi. E Mario? Está onde costumam estar os bebês, no colo. Mas não fique triste, você pode jogar com ele sempre que pegar a estrela de força extra. É claro que o encanto não dura muito. Ah, mais uma coisa da maior importância: cuidado para não deixar Mario cair. Se isso



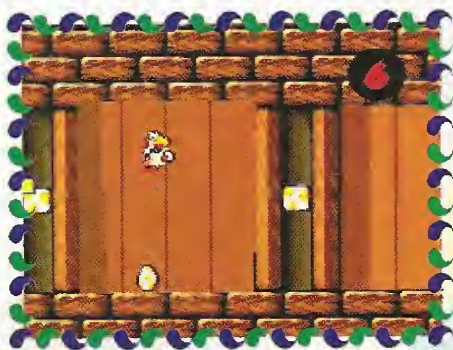
DICA: pegue a estrela, ela é um power-up. Pegou? Então você virou o jogo e agora controla o Baby Mario



DICA: pegue as bolas de fogo em movimento sobre a lava. Assim, Yoshi se transforma em um lança-chamas



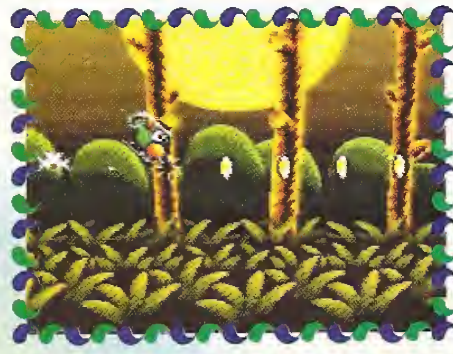
DICA: toque o sino mágico. Ele é um check point



Uma variedade de visuais estonteantes- como Yoshi sendo esmagado como massa de panqueca- mostra o poder do chip FX-2



DICA: engula a melancia para Yoshi poder começar a cuspir os caroços feito máquina



DICA: ao se transformar em um helicóptero, não abuse. O tempo é limitado e, se bater em alguma coisa, você volta a ser o que era

acontecer, solte rápido o joystick e proteja suas orelhas do choro do pequeno.

GIZ DE CERA NO COMPUTADOR

Os controles são quase perfeitos e isso é mais que bom, já que esse game exige muito mais técnica

embalar seus sonhos? Se não está lembrado, **Yoshi's Island** vai dar uma forcinha. Os sons são basicamente os mesmos de **Super Mario World**, tirando o choro de Mario, é claro. Com choro ou sem choro o game é obrigatório para os fãs de Mario e uma supernovidade para os simples mortais.

fim



DICA: poucos ovos? Espere no cano e engula quantos inimigos você precisar



DICA: quando houver ovos pegando fogo em espaço aberto, esconda-se



DICA: use o super stomp de Yoshi

para romper o chão, destruir os inimigos e triturar o que aparecer pela frente

RECONHECENDO O PEDAÇO



Plano geral...



...e um visual mais detalhado

que os títulos anteriores. Yoshi pode usar a língua para pegar inimigos, cuspi-los e jogar ovos pegando fogo nos caras. Os gráficos não deixam por menos: o jogo está carregado de visuais devastadores. Alguns cenários se parecem com desenhos feitos com giz de cera. Coisa do chip FX2, que aumenta muito a qualidade gráfica. Lembra daquela musiquinha que a tia do berçário colocava para

YOSHI'S ISLAND

4.5

SNES

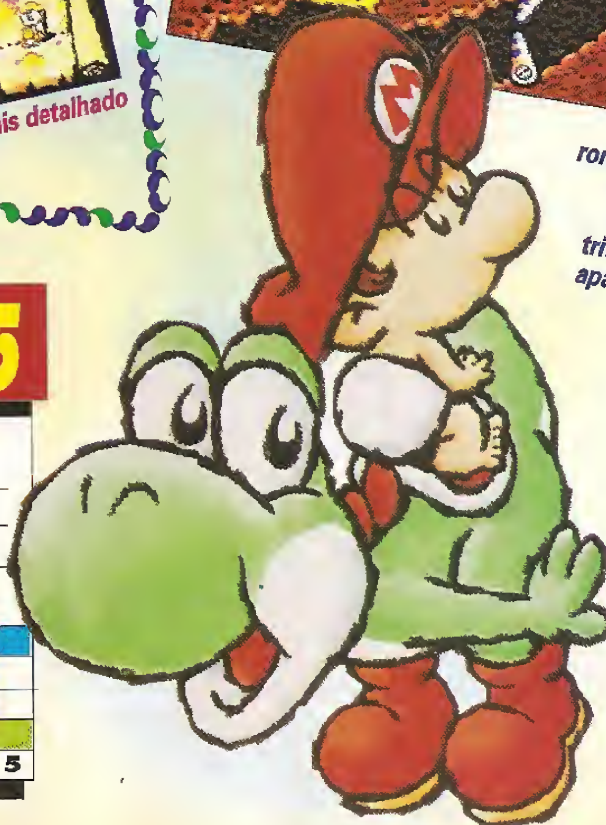
NINTENDO

16 Mega - + 54 Fases

1 Jogador

Ação - Aventura

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



SNES

THE MASK

Máskara dá superpulos, corre como o vento e quica como uma bola pelo chão e pelo teto. Os gráficos não são propriamente uma maravilha. Os cenários e os personagens tem um visual meio fraco, mas, mesmo assim, a dança Cuban Pete é perfeita e as outras animações do Máskara compensam todas as falhas dos gráficos. As músicas seguram a onda e têm tudo a ver com a jogabilidade.



DICA: ao sair pelo telhado do prédio pela 1ª vez, vá para a direita e ache outro alçapão para encontrar uma vida



DICA: ir para frente é o melhor conselho contra os inimigos. Dê socos repetidamente e você não sofrerá um arranhão sequer



Da GamePro

Quase um ano depois do sucesso de Jim Carrey como o Máskara no cinema, a T.H.Q. traz, finalmente, o cart para o SNes. Se o jogo veio tarde, o personagem ainda é demais e o game tem uma jogabilidade campeã. Como no filme, o bancário Stanley Ipkiss tem uma vida simples até achar a máscara e se tornar um herói louco e original, num estilo tipo desenho animado. Você vai guiar o mascarado em busca de dinheiro, power-ups e da namorada dele. A jornada de 7 fases vai do apartamento de Stanley até o Coco Bongo Club. Vários outros personagens do filme também pintam no jogo,

como a velha que mora no prédio de Stanley e o cachorro Milo. O game tem a habitual jogabilidade de corrida e pulo com inimigos fáceis de eliminar. Alguns itens mágicos do filme, como a superbuzina, as mãos cheias de armas e as luvas de boxe enormes, aparecem no game. Além disso, o

DIVERSÃO GARANTIDA

Este jogo pode não ser um ação/aventura como **Earthworm Jim**, nem quebrar sua cabeça de tanto pensar. Ele é, na verdade, um game para ser terminado em um fim-de-semana. Mas pode ter certeza que vai ser um fim-de-semana bem legal.



DICA: na fase 2, pule a bola pendurada pelo guindaste, evite as chamas e fixe o motor preto



DICA: use sua marreta para fazer rachaduras no chão e descobrir áreas novas



DICA: na fase 2, quando Stanley está cercado por paredes, fique pulando para obter power-ups, dinheiro e um warp secreto



THE MASK

3.8

SNES

T-HQ

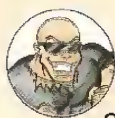
16 Mega - 7 Fases

1 Jogador

Ação - Aventura

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

SNES



Por Baby Betinho

Simon Phoenix (vivido por Wesley Snipes no cinema) é procurado pela polícia de Los Angeles por vários crimes: assalto, sequestro e outras encrencas mais. Todos sabem que Phoenix anda armado até os dentes e é extremamente perigoso.

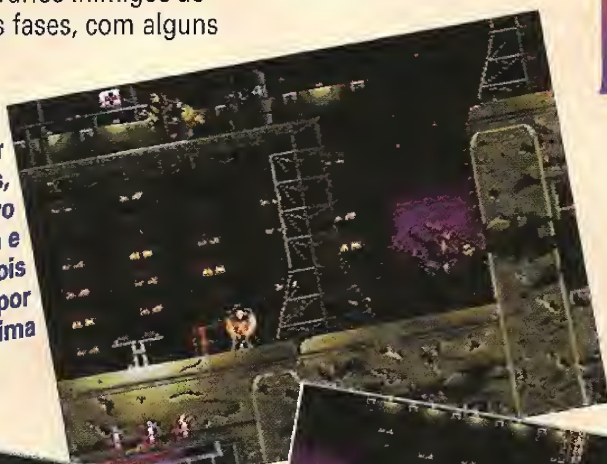
SUPER-HERÓI CONTRA O CRIME

Mas nada é impossível para o herói John Spartan, o valentão Sylvester Stallone. Você, no papel do herói, enfrenta vários inimigos ao longo das fases, com alguns

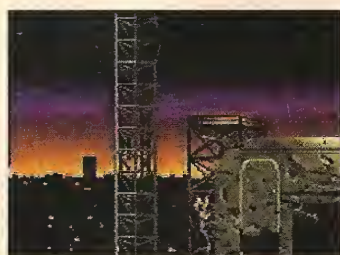


DEMOLITION MAN

Para
colher
itens,
primeiro
suba e
depois
volte por
cima



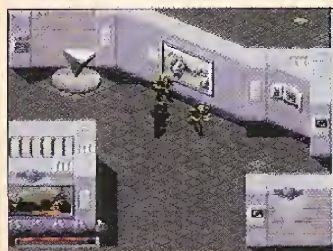
Pegue
a corda e caia para
continuar lá embaixo



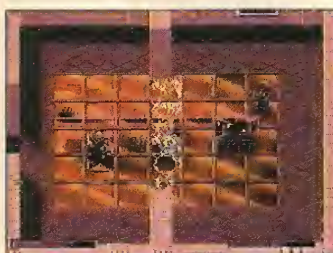
As caixas reservam várias
surpresas. Escondem itens e
até mesmo vidas



Pendure-se
na corda para atravessar
lugares difíceis



DICA: como acontecia no filme, quando estiver no museu, ache a sala de armas e desative a barreira para criar uma passagem



Encontrou o chefe? Se
a resposta é sim, atire
e se esconda nas
paredes



DICA: cuidado ao passar de fase. É preciso descer aqui e sair correndo atrás do inimigo. Não pare, senão os barris explodem

tipos de armas. As visões mudam: na primeira fase é lateral e na segunda é por cima. Na primeira missão um helicóptero vai deixá-lo no topo de um prédio cheio de inimigos. Alguns itens são bem originais, como o bungee jump, aquele barato que você prende no pé ou na cintura para se jogar das alturas. De resto, ande e atire.

fim

**DEMOLITION
MAN**

28

SNES

ACCLAIM

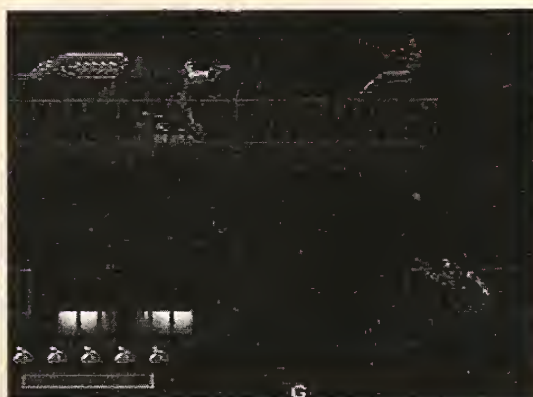
16 Mega - Fases N/D

1 Jogador

Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

Nessa
fase, o
negócio é
ir por
cima. É
bem mais
garantido



SNES

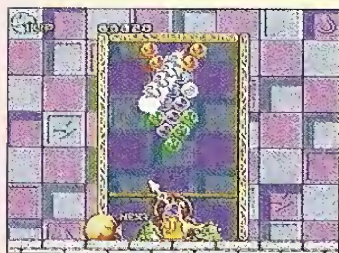


Por Marjorie Bros

Se você adorava estourar bolhinhas de sabão quando era criança, a Taito trouxe para você um game que é uma gracinha. Todo coloridinho, **Bust a Move** é um jogo mais ou menos no do tipo de **Tetris**, mas com um estilo muito próprio, que é bem divertido.

TRIOS DE BOLHAS COLORIDAS

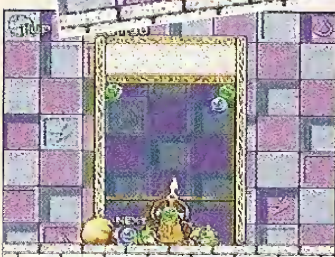
É o seguinte: a tela vem cheia de bolhas. A sua missão é juntar três bolhas



DICA: tente destruir primeiro as esferas de cima, elas vão se encarregar de derrubar as outras



DICA: as esferas com o símbolo do raio destroem tudo que estiver na mesma fileira delas



DICA: evite deixar que esferas fiquem isoladas. Você vai ter de arrumar companhia para elas antes de derrubá-las



Seu objetivo é formar conjuntos de três ou mais esferas



DICA: use as bolas com o foguinho, elas explodem tudo

Bust a Move

da mesma cor para que elas caiam e sumam do mapa. É claro que você vai precisar de pontaria e estratégia para saber o que derrubar primeiro. Principalmente na segunda fase, quando o cenário embaralha um pouco o jogo. Os gráficos são simples, mas um quebra-cabeça não pede mais que isso. E a idéia do game compensa tudo. Boa hora para voltar à infância.

fim

BUST A MOVE

3.5

SNES

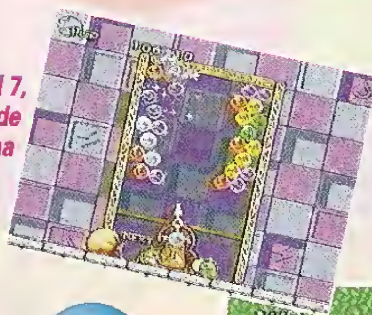
TAITO

8 Mega - Fases N/D

1 Jogador

Quebra-cabeça

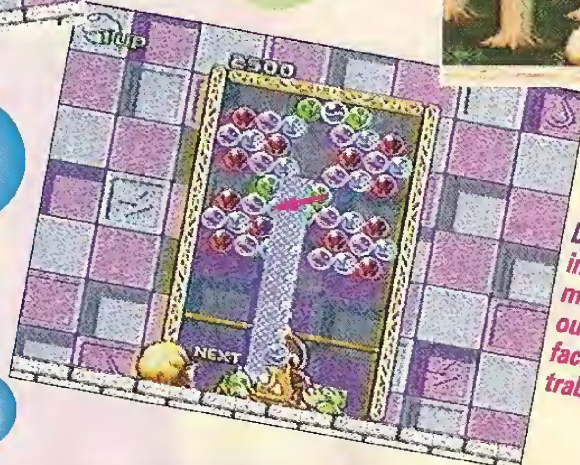
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



DICA: no round 7, destrua a parte de cima



Quando você perder, aproveite e use a seta



DICA: a esfera indicada pela seta muda a cor das outras atingidas, facilitando o seu trabalho

SNES

SWAT KATS



Por Baby Betinho

Mais uma cidade está em perigo. Dessa vez é Megakat City, um lugarzinho bem perigoso, recheado de vilões poderosos. Quem vai salvar a população do lugarejo? Se você está pensando em caras supermusculosos, cheios de manhas, truques e muito treino, esqueça! Quem vai dar um jeito nos maus nesse game são dois gatos: Razor e T-Bone. Mas

não são dois gatinhos branquinhos com laço no pescoço. Muito pelo contrário, os caras são selvagens, felinos de verdade. Você pode escolher entre um dos dois: cada um tem suas características. Você também escolhe o mundo e o vilão que vai combater. Agora chega de escolher. Ponha as suas sete vidas pra funcionar!

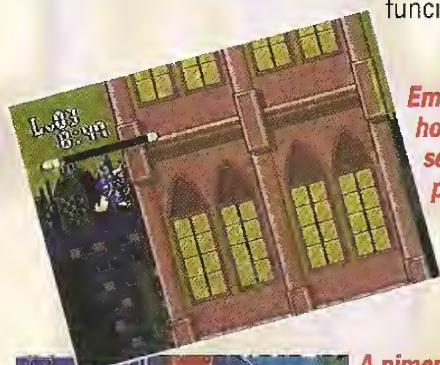
fin



DICA: cuidado com as plataformas. Quando elas ficam invisíveis, não é possível andar sobre elas



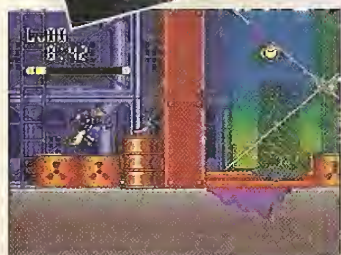
DICA: aqui, detone antes os voadores. Só entre no monstro gosmento quando a mira estiver vermelha



Em algumas horas, é preciso se agarrar nos prédios



DICA: quando você já estiver dentro dele, destrua os seus olhos



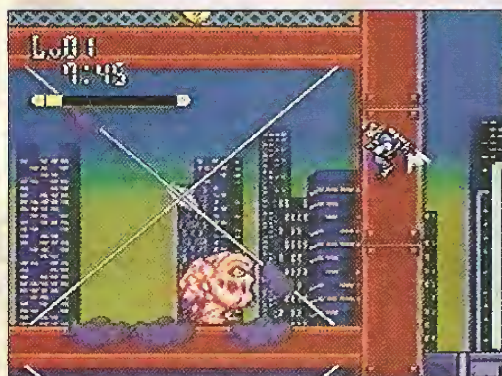
A pimenta é o item que recarrega parte de sua energia. Bote pra arder!!



DICA: as bolinhas verdes com espinhos são indestrutíveis



Muito cuidado com o que vem de cima, você pode ficar sem energia



Fique esperto ao usar seu jet. Quando começar a soltar fumaça, pare senão ele pifa



DICA: caindo pelo lugar certo, você colhe alguns itens

SWAT KATS

3.0

SNES

TAITO

16 Mega - Fases N/D

1 Jogador

Ação - Password

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

MEGA

EARTHWORM

JIM 2



Da GamePro

Os jogadores que se mantêm fiéis ao barco dos 16 bits podem comemorar uma ótima notícia. A Playmates lançou **Earthworm Jim 2**, um jogo que promete levar o Mega Drive às alturas.

FELIZMENTE, TUDO DE NOVO

Esta sequência começa no ponto em que a primeira versão parou. Desta vez, o pássaro e vilão espacial PsyCrow sequestrou a namorada de Jim, a princesa "What's-Her-Name", para se casar. Isto deixou Jim enfurecido. A jogabilidade varia e é bem divertida, mas é



Jim tem problemas com porcos também

familiar. São 10 mundos estranhos e extraterrestres que oferecem desafios diversificados. A visão lateral não é original, mas é perfeita para o jogo. Jim acha um arsenal de armas de alta tecnologia, como plasma blasters, mísseis e armas de tiros triplos. As armas iniciais são as já

DICA: em pulos longos, aperte o direcional para ajudar no salto e aumentar o alcance

DICA: na Flyin' King, você pode sacudir os porcos apertando o botão C rapidamente



DICA: para derrotar PsyCrow em Puppy Love, fique de olho no filhote mais próximo da multidão e não deixe nenhuma bomba passar

DICA: na Lorensen's Soil, destrua o teto para fazer um monte de terra que pode ajudá-lo na elevação do pulo

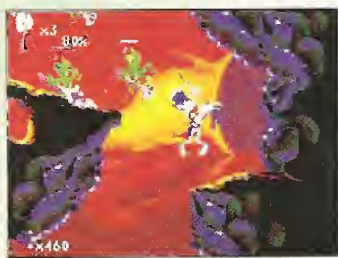


conhecidas metralhadora e chicote. Tudo isso para enfrentar uma gangue de gatos malvados, extraterrestres de circo e mais. Percebe-se que o pessoal da Playmates demorou na elaboração dos controles, pois Jim passa por uma grande variedade



Os produtores de Earthworm Jim 2 devem ter uma certa queda por vacas...





Jim está de volta ao Mega Drive e detona com uma ação excelente e um visual de primeira



DICA: na Flyin' King, bata no balão de bombas para empurrá-lo o mais longe possível

de jogabilidade e cenários com estilo, graça e precisão. Com uma visão aérea de 3/4, você ajuda o herói a destruir um balão cheio de bombas e armas anti-verme. Os visuais são fantásticos e o destaque é, sem dúvida, o próprio Jim. No começo ele pode parecer molenga, mas no decorrer do jogo você

DICA: Earthworm Jim nasceu no dia 9 de junho de 1994

DICA: na Flyin' King, use a metralhadora para tirar as bolas verdes do seu caminho

AS ARMAS DE JIM



Sandblaster



Missil



Arma de tiro triplo



Chicote



Mega plasma blaster



Metralhadora



DICA: é fácil saber quando as vovós vão cair do céu

DICA: o chicote não tem função. Se pegá-lo, use e dispense

DICA: bem no começo do jogo, há uma vida à esquerda

vai sacar sua malícia e suas surpresas e mudar de idéia. Como em qualquer cart de Jim, há várias coisas estranhas, como avós caindo do céu, porcos voadores e chefes estranhos como vacas. A animação é tanta que parece se tratar de um desenho animado interativo. A música varia do rock ao clássico. Os efeitos são esquisitos, uma mistura de gritos e berros e explosões. Pela primeira vez, um verme cheio de simpatia irá conquistá-lo. *Jim*

DICA: na Lorensen's Soil, o seu sandblaster pode agarrar timers

DICA: sempre refaça seus passos para achar itens como power-ups em lugares diferentes



DICA: quando você vir o goo por trás, normalmente quer dizer que pode pendurar-se (aperte C duas vezes)

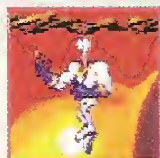
AS MÚLTIPLAS FACES DE JIM



Jim de cabeça inchada



O pulo de Jim



Jim dando um tempo



Game over!



Jim como a salamandra cega



Jim perdeu sua... cabeça!



EARTHWORM JIM 2

4.8

MEGA

PLAYMATES

24 Mega - 10 Fases

1 Jogador

Ação - Aventura

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

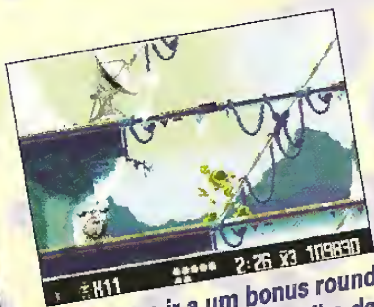


Da GamePro

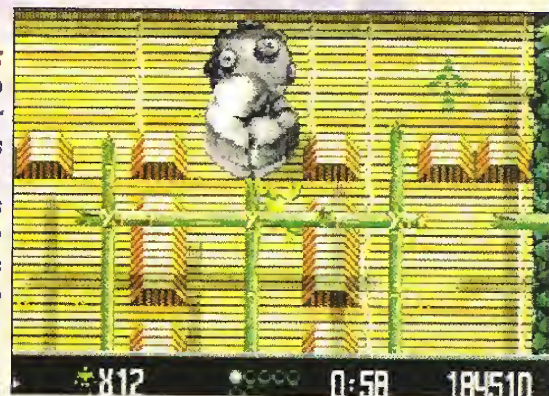
Se você estava com saudades de um bom jogo de Mega, **Vectorman** vai resolver seu problema. Assim que você começar a dominar os controles desse cara, vai perceber do que ele é capaz. O jogo é de plataforma, com vários tipos de armas e fases bem detalhadas. A história é simples: na Terra do Futuro, os humanos abandonaram suas casas por causa da poluição e deixaram orbots para limpar a sujeira. Um orbot chamado Raster, é exposto por



DICA: este é o Frogger! Para se livrar dessa fase, atire enquanto anda pela parte superior e não toque as flexas rosas



DICA: para ir a um bonus round especial, destrua o aparelho de recepção dessa tela e depois o que está em cima dele



DICA: cuidado ao enfrentar essas libélulas. Elas aparecem em grupos de 5 e se escondem até serem destruídas



acaso a uma arma nuclear e torna-se poderoso. Ele quer trazer os humanos de volta, mas de uma maneira bem diferente da que eles esperam. Um outro orbot, chamado Vectorman, que acabou de voltar de uma jornada pelo sol, quer botar as coisas no lugar. Para isso

deverá lutar em 15 fases, incluindo uma fase polar e uma debaixo d'água, ambas nota 10. Vectorman começa com uma pistola laser, mas logo ele descobre outras armas, incluindo um supercanhão laser e uma arma de tiro triplo. Vidas, power-ups e energia

sempre aparecem para salvá-lo. Vectorman também pode se transformar em objetos, como um carro de corrida, uma bomba e outros. A escolha das armas é automática e os controles são fáceis. Você atira e pula. A dificuldade é o número



DICA: deixe os inimigos se acumularem em volta de você e atire com a arma que destrói tudo com um tiro



DICA: na fase 2, lembre de sempre pular para frente e atirar. Evite a mão pulando e atirando ao mesmo tempo sem parar, até destruí-la

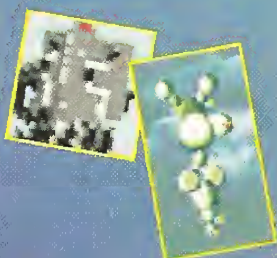
de inimigos. Os gráficos são o destaque. O desenho beira a perfeição. Os sons acompanham os gráficos, com efeitos impressionantes. A música é tecno. Se houvesse um modo para 2 jogadores simultâneos, o jogo seria imbatível. Mas, para quem quer muita ação, cenários fantásticos e uma jogabilidade animal, Vectorman é o jogo.

fim



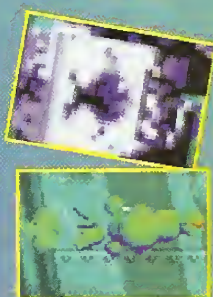
DICA: os diabos-marinhos são difíceis de achar, mas, quando isso acontece, é uma festa

FURADEIRA



DICA: a furadeira precisa de uma superfície específica para trabalhar. Procure por cores diferentes no chão

PEIXE



DICA: como peixe, você é indestrutível e pode se movimentar na água

BOMBA



DICA: virando bomba, você é destrutível, mas útil. Destrua o máximo de inimigos e fique virado para a parede para se esconder



SHOW DE IMAGENS

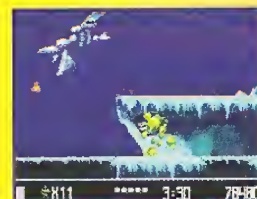


DICA: o poder especial de transformação deve ser usado imediatamente. Dê uma olhada em volta e escolha um tipo antes de pegá-lo

QUEM É O CHEFE



DICA: o primeiro chefe é o mais fácil. Atire só na parte que solta bombas, mas apenas quando estiver aberta



DICA: o segundo chefe tem duas partes. Primeiro, atire no pelicano correndo para frente e para trás. Em seguida, quando ele se transformar em um urso polar, só atire, evitando os projéteis



DICA: o terceiro chefe fica fácil quando você pega a manha. Acerte-o na cabeça e corra quando ele começar a atirar. Você pode acertá-lo de fora da tela

VECTORMAN

4.5

MEGA

SEGA

16 Mega - Fases N/D

1 Jogador

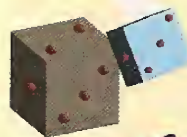
Ação

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

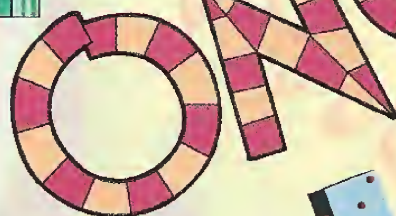
MEGA



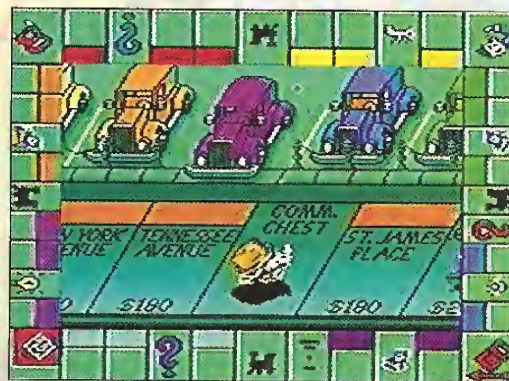
DICA: se parar na cadeia, você fica apenas uma rodada de fora



MONOPOLY



DICA: para comprar imóveis, use o botão A; para ir a um leilão, use B



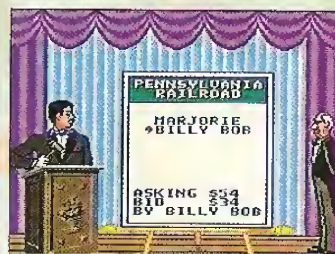
Por Marjorie Bros

Opa! Tem jogo pulando do tabuleiro para a telinha! Depois da versão para SNes, **Monopoly**, ou Banco Imobiliário para os braçucas, chega com tudo para o Mega Drive. O game não tem nada de diferente do jogo com tabuleiro e dadinhos reais. A vantagem é que se os dadinhos caem em cima do tabuleiro, as fichas e os

peões não saem pulando e bagunçando todo o jogo. Ou se você costuma jogar com seu irmãozinho mais novo, aquele que odeia perder, ele não poderá simplesmente dar um soco no tabuleiro e fazer tudo voar.

NEGÓCIOS SÃO NEGÓCIOS

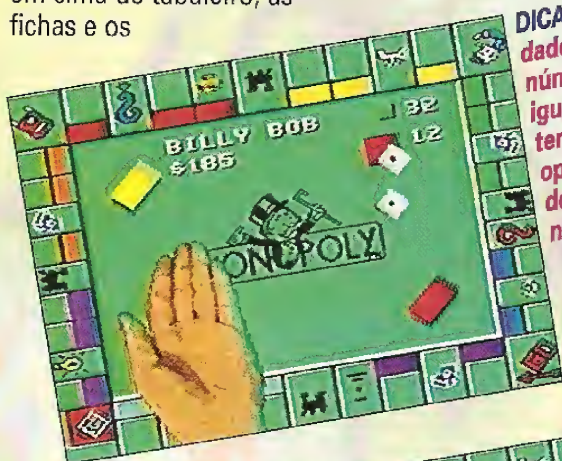
As regras são basicamente as mesmas. Jogam até oito pessoas que ganham um dinheirinho inicial, para sair fazendo compras. Nada de comprar



DICA: botou o fraque e foi ao leilão? Então, ponha a seta no seu nome e aperte A para fazer a sua oferta



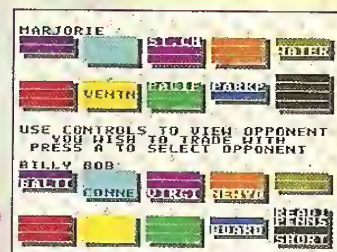
DICA: neste ponto, você vê quanto custa esse local com casas ou hotéis. Prepare os bolsos



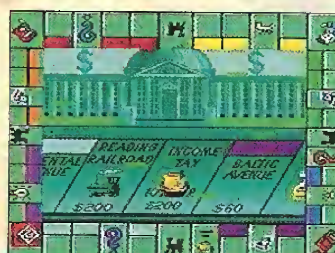
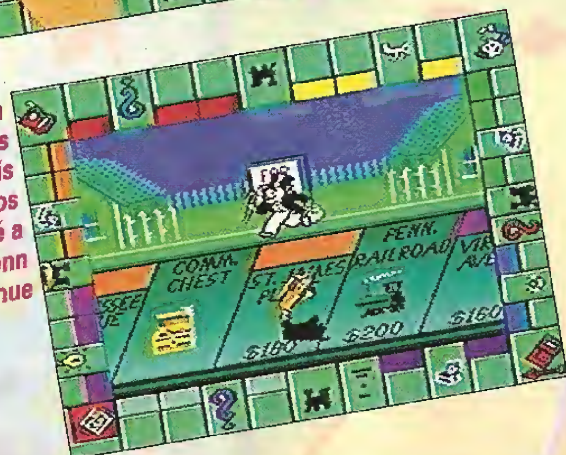
DICA: caso o dado caia com números iguais, você tem a oportunidade de jogar de novo

bobagens: o negócio é comprar seu bairro, uma avenida e até companhias de táxi e aviação. Quando você tiver todas as fichas da mesma cor pode começar a construir! Se estiver sem grana pode colocar seus bens à venda num leilão. Não adianta querer levar vantagem no game: o computador sabe contar muito bem!

DICA: quando estiver nesse local, você pode trocar imóveis com outro jogador. Aproveite e movimente o mercado...



DICA: um dos pontos mais cobiçados do jogo é a Penn Avenue



DICA: ao passar pelo início, você ganha US\$ 200. Não reclame, são quase dois salários mínimos

MONOPOLY

3.2

MEGA

SEGA

16 Mega - Fases N/D

8 Jogadores simultâneos

Tabuleiro - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

MEGA



Por Lord Mathias

Mano, vou logo avisando: esse game pode transformar qualquer picadeiro de circo em um verdadeiro ringue de luta livre. E adivinhem quem está no centro da arena para detonar os inimigos?

MORCEGO DE CINEMA

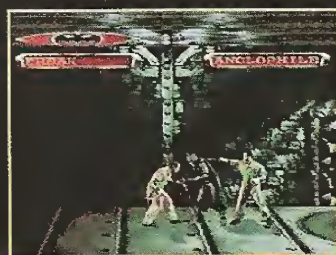
É ele mesmo, Batman, o morcegão em pessoa! O jogo segue o enredo do filme Batman Forever, que agitou as últimas férias da galera. Nosso bat-colega tem de livrar Gotham City



DICA: você pode escolher entre jogar como o Batman ou como o Robin



DICA: nessa tela você escolhe com quais armas opcionais o Batman vai enfrentar a parada

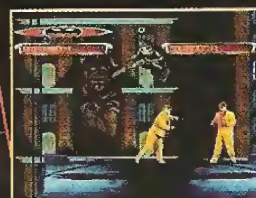


DICA: chefe na parada. Não fique no meio dos dois, utilize voadoras



DICA: para pegar itens, procure destruir vasos de flores ou estátuas

BATMAN FOREVER



DICA: procure jogar os inimigos bem longe da plataforma

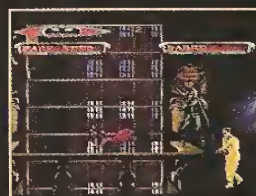
COMANDOS*

Soco Fraco- botão A
Soco Forte- botão X
Uppercut- ↓ + A
Gancho- botão Y
Chute Fraco- botão C
Chute Forte- botão Z
Rasteira- ↓ + C
Voadora- ↑ + Z
Defesa- botão B

* com controle de 6 botões



DICA: aqui nesse ponto, o negócio é subir. Para isso, pressione ↑ + X quando estiver na área



DICA: jogue o inimigo de cima da estátua para matá-lo bem rápido

DICA: use o gancho para subir para a parte superior da tela

de Duas Caras e Charada. E você vai dar uma ajudinha, é claro. Para isso, você pode jogar nos modos treino ou normal. No modo treino o bat-computador cria inimigos falsos e você manda ver porrada nos caras. No modo normal você entra

no filme e segue a historinha de Batman Forever. Agora seja um bom bat-garoto e arrepie nesse game. *fin*

BATMAN FOREVER

3.2

MEGA

ACCLAIM

16 Mega - 8 Fases

2 Jogadores simultâneos

Ação

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



32X



Por Baby Betinho

Não preciso nem dizer que **Virtua Fighter** foi o primeiro jogo de luta poligonal para os arcades. Você está tão careca de saber disso quanto eu. Também não preciso dizer que o game tem cenários e gráficos com mais detalhes que a camisa que a Marjorie comprou ali no camelô, achando que veio diretamente de Bali. Então, vamos ao que eu preciso dizer.

DESLIGUE O SOM E VÁ EM FRENTE

Virtua Fighter para 32X traz uma opção superanimal, já vista em **Street Fighter II'Special Champion Edition** para Mega: pancadaria geral! Ou seja, você

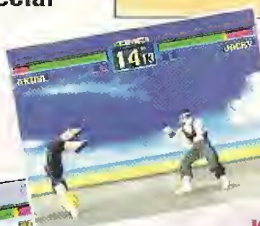


O replay capricha nos detalhes, com expressões faciais de babar

Virtua Fighter

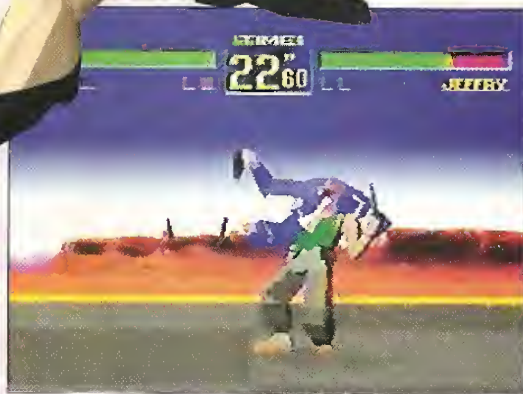


A luta do século: Akira enfrenta Jacky



A movimentação perdeu poucos quadros, o que resultou num visual excelente

Jeffry e Pai fazem uma luta desigual. Ele é o lutador mais forte e ela a mais fraca



A conversão manteve o nível: os cenários e o chão são idênticos aos do arcade

pode montar uma verdadeira gangue e enfrentar um amigo, ou inimigo, ou o computador. O som fica devendo, a trilha sonora não agrada. Agora, para sentir o gostinho do jogo, ou do sangue, só jogando, galera!

fim



Kage é um dos lutadores mais ágeis de Virtua Fighter



As cenas de vitória usam e abusam da qualidade dos gráficos



Wolf é um cara esperto. Se você vacilar, ele pode agarrá-lo facilmente

VIRTUA FIGHTER

4.5

32X

SEGA

32 Mega - 7 Lutadores

2 Jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

THE Best
play Here
Nintendo
PLAYTRONIC

GALPÃO. O PARCEIRO LEGAL DA SUA LOCADORA.

O GALPÃO DOS ELETRÔNICOS É O MAIOR DISTRIBUIDOR

OFICIAL DE GAMES PARA VÍDEO LOCADORAS. NOSSO SERVIÇO

DE TELEVENDAS É RÁPIDO E ÁGIL, ALÉM DE CONTARMOS

COM UMA GRANDE EQUIPE DE VENDAS A NÍVEL NACIONAL.

COMPRANDO DO GALPÃO VOCÊ TEM OS SEGUINTE

BENEFÍCIOS: GARANTIA DE FÁBRICA COM NOTA FISCAL;

ORIENTAÇÃO NA COMPRA DOS MELHORES TÍTULOS;

SEGURANÇA PARA O SEU NEGÓCIO; ATENDIMENTO PERSONALIZADO;

ENTREGA RÁPIDA PARA TODO BRASIL;

DIVERSAS FORMAS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO.

LIGUE PARA O GALPÃO (0800) 12.6222

E FAÇA UM NEGÓCIO LEGAL!



R. NORMA PIEROCINI GIANNOTTI, 327
BARRA FUNDA - S.P. - CEP 01137.010

JAGUAR



Da Gamepro

Mais uma vez, convém fazer a mesma pergunta: por que os jogos do Jaguar CD são tão fracos se comparados a sua capacidade? A resposta nós



DICA: solte a napalm em qualquer lugar aberto, sem árvores

BLUE LIGHTNING



DICA: quando enfrentar alvos terrestres a visão da cabine é melhor

não temos, mas é certeza que **Blue Lightning** é mais um exemplo disso. Parecendo uma versão de **After Burner**, este simulador não consegue alcançar o modelo. Você é o piloto de um avião de primeira linha, que se arrisca em missões pagas a peso de ouro na Europa, América do Sul e outros continentes. Inicialmente, você está equipado com um número pequeno de mísseis. As balas são ilimitadas e, no decorrer do jogo, você pode adquirir bombas, napalm e algo mais. As visões são simples: dentro da cabine e por trás da asa, nada além de gráficos no estilo de 16 bits. A jogabilidade é mais lenta do que a de **Star Blade** ou mesmo a de **After Burner**. Alguns efeitos adicionais, como a fumaça saindo do avião, só ajudam a confundir e não melhoram

os gráficos. Os cenários são realmente simples. Os únicos itens são algumas árvores e armas anti-aéreas. No ar, algumas nuvens e aviões. O rock da trilha sonora tenta seguir a linha de **Top Gun**, mas não chega a impressionar. Os controles da aeronave são fáceis. Você pode usar a turbina para escapar e mirar nos inimigos. Para atirar mísseis, ela é mais simples e melhor do que a metralhadora. Nada de inédito em **Blue Lightning**. Se você está a fim de velocidade, tire o velho 16 bits do armário e alugue **After Burner**. *fim*



DICA: não voe dentro das nuvens, elas podem impedir sua visão por algum tempo

BLUE LIGHTNING ATARI		2.5				
CD	Tiro					
2 Jogadores	Bateria					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5



Da Gamepro

A Atari não está usando seus bits com inteligência. Esta é uma acusação comprometedora, mas não inconsequente.

Flipout! é divertido e tem um bom desafio, mas parece que ele foi feito para um console de 8 bits. E até poderia ter sido feito para o Game Boy.

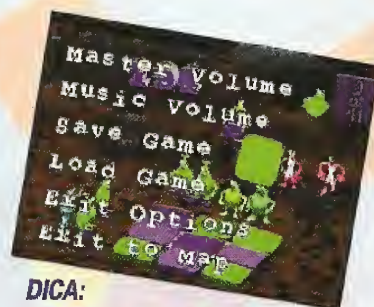
O jogo é baseado em um campeonato realizado no planeta de queijo Phrohmay, uma palavra difícil que se pronuncia "fromage", queijo em francês. Este campeonato se chama Great Tile Flipping Festival e para mostrar a devoção dos cidadãos desse planeta por este campeonato, eles são os espectadores do evento. No jogo, você deve virar as plaquetas na posição correta sem deixar que duas delas fiquem no quadrado da mesma cor. As plaquetas estão sempre virando em todos os lugares e o computador tenta confundir o jogador.

COISA DE FRANCÊS COMENDO QUEIJO

Esta explicação pode parecer confusa - e é mesmo, mas o jogo também. Você só vai entendê-lo quando começar a jogar. As fases são



DICA: espere que a plaqueta esteja na posição certa para virar outra. Assim, você reduzirá as chances de errar



DICA:

pause o jogo para ver os lugares coloridos debaixo das plaquetas. Formule sua estratégia usando essas informações



DICA: na Sphorkle Diner, fique virando uma plaqueta continuamente até que os aliens caiam fora

FLIPOUT!

interessantes e sempre variam. A música e os efeitos sonoros são irritantes, com aqueles sons eletrônicos de aliens, muito repetitivos. Pode-se dizer que a Atari desperdiçou gráficos neste jogo bobo, que não é bem um quebra-cabeça nem um jogo no estilo de **Tetris**. Se você gostou de **Klax**, você provavelmente vai gostar de **FlipOut!** *fim*

FLIPOUT! ATARI		2.8				
2 Mega	Quebra-cabeça					
2 Jogadores	Bateria					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

3DO



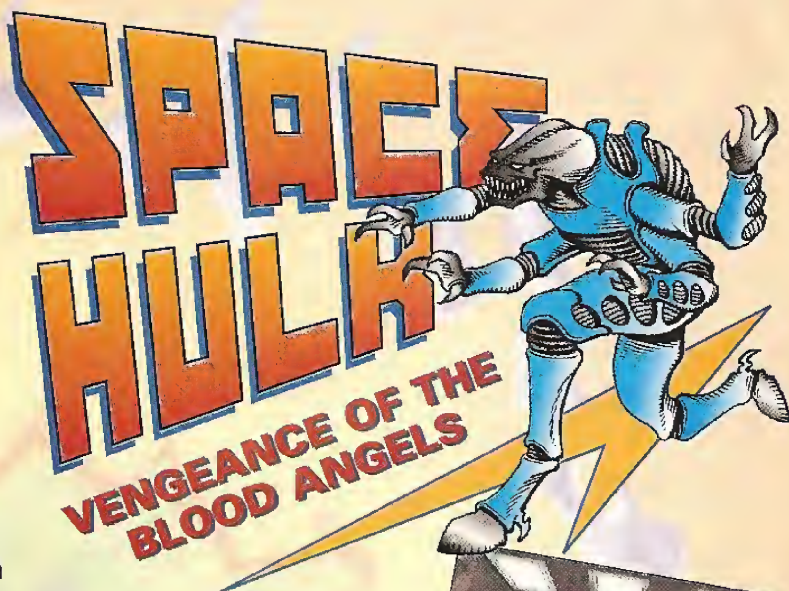
Da GamePro

Com esse título tão pomposo espera-se um jogo e tanto, mas a jogabilidade é bem mais modesta que o nome. O jogo, baseado na antiga versão para o PC, é sobre um grupo de soldados da Imperial Space Marines, chamado Blood Angels. Os I.S. Marines abordaram uma nave perdida chamada Space Hulk, cheia de aliens assassinos chamados

GeneStealers, e querem que você deixe esta nave em paz. A seu time Terminator Marines está equipado com um arsenal de armas, como rifles, lança-chamas e canhões. Não as desperdice, pois você não vai achar outras durante o jogo.

"CARDUME" DE ALIENS

As criaturas GeneStealers possuem uma inteligência incrível e querem que você deixe a nave sozinha. Mas a



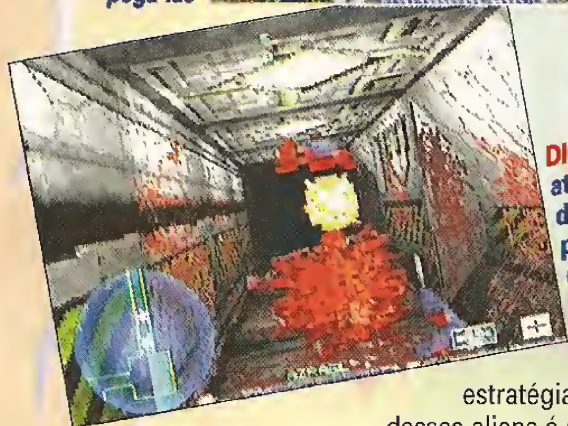
DICA: não atire nestas esferas porque você vai morrer. Em vez disso, chegue perto delas e aperte A para pegá-las



DICA: mantenha os Terminators nas esquinas dos corredores, mas não em passagens livres....



DICA: quando um alien está vindo em sua direção pelo corredor, mire no ponto certo para atirar e mantenha a mira para prosseguir. Recarregue sua arma toda vez que o Terminator mudar de posição



DICA: não atire demais, pois a arma esquentá demais e emperra



DICA: quando estiver face a face com um alien, aperte B para evitar um ataque e aperte A para dar um choque elétrico nele

assustadoras. O clima é pesado. Os encarregados das missões riem como malucos e gritam "This is for Ezekiel!" quando matam um alien. Se **Space Hulk** fosse um pouco mais rápido e menos complicado, seria um grande jogo de ação para o 3DO, mas missões técnicas com vários Terminators tornam o jogo exagerado. Não pense muito antes de atirar. *fim*

SPACE HULK

3.5

3DO

ELECTRONIC ARTS

CD - Fases N/D

1 Jogador

Ação

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

estratégia de ataque desses aliens é simples e rápida. Eles atacam em conjunto e costumam pegar a vítima desprevenida. Quando ela percebe, já não é mais a mesma. O visual do jogo é ótimo. A perspectiva é em primeira pessoa e as criaturas são bem desenhadas. Quando levam um tiro, uma gosma espirra nas paredes. Todas as fases são parecidas, o que varia são os inimigos. Os sons são limpos e efetivos. Existem vários tipos de vozes, algumas

DICA: antes de entrar em salas grandes, mande o incendiário botar fogo nela e depois o atirador para examiná-la





Por Marcelo Kamikaze

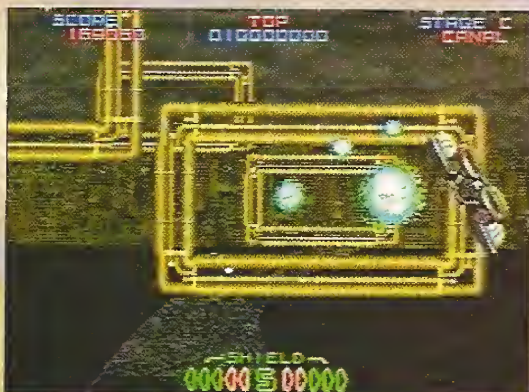
Chegando no PStation mais um filhote de arcade. **Night Striker** é um jogo de tiro que segue o estilo de **After Burner**, **Galaxy Force** e **Out Run**. E se você se liga nesse tipo de game, sabe que isso quer dizer muitos efeitos de zoom e rotação.

ACABANDO COM O FINAL

A grande sacada do game é o final. Nesse aspecto, esse título é o famoso 2 em 1, aliás, 21 em 1. Isso mesmo: são 21 finais. Se



DICA: como vai a disposição? Se não vai bem, melhore, pois aqui é preciso se mover o tempo todo, sempre voando



você é um daqueles caras loucos por terminar jogo, vai se deliciar.

Em tese, são seis fases. Mas como você pode escolher entre vários caminhos, tudo muda de figura. Você comanda o Intergray, um carro com mil e uma utilidades. Se der vontade, sua máquina pode virar um robô, uma moto, um jato etc. O show fica por conta dos cenários e dos mestres, futurismo da pesada. E bala pra tudo quanto é lado!

fim

DICA: fique esperto para desviar dos canos e capriche na mira. Ela será fundamental



DICA: ao soltar o direcional, sua nave voltará sempre para o centro da tela



Utilize seus reflexos para escapar das barreiras



DICA: quando tiver espaço, fique girando na tela e atirando. Isso vai ajudá-lo a matar os chefes

DICA: no túnel, vá pelo chão e atire. Logo de cara há uma surpresa



DICA: para matar os chefes do túnel, fique no chão e não pare de atirar



Sua arma muda na última fase, aproveite para detonar



Para cada caminho que você escolher, há um final diferente. No total, são 21 finais!

NIGHT STRIKER

3.2

P.STATION

VING

CD - 21 Fases

1 Jogador

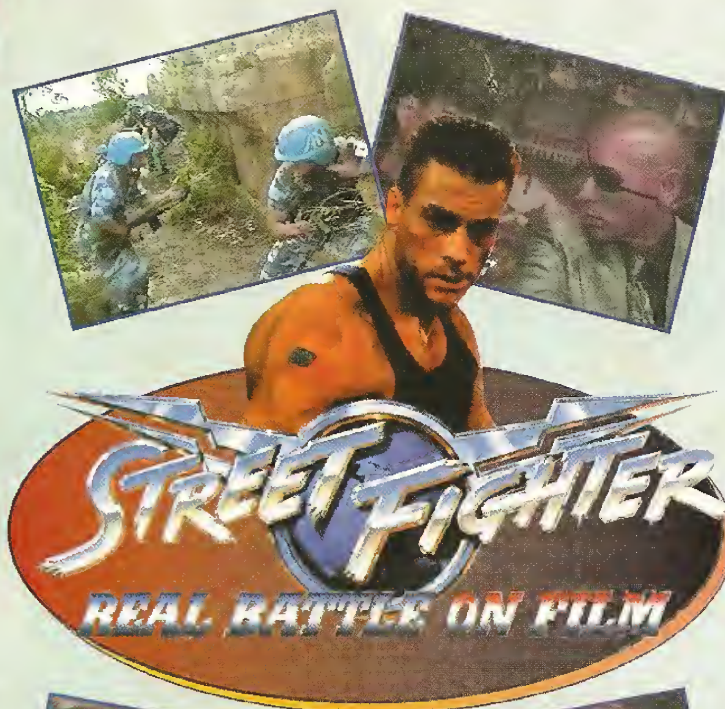
Tiro

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por Baby Betinho

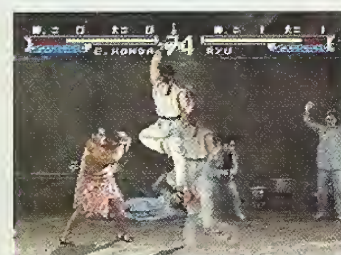
Depois de dar um passeio pelo Saturn, **Street Fighter** chega ao PStation. **Street Fighter Real Battle on Film** é baseado no filme Street Fighter, aquele estrelado pelo Jean Claude van Damme, que você assistiu no cinema agarrado ao pacote de pipoca. Mas vamos tratando de largar a pipoquinha que chegou a hora do que interessa: porrada! O game traz 14 lutadores, incluindo aquele pessoalzinho velho de guerra, gente que não cansa de arrumar confusão e sair no braço com todo mundo, como Ryu, Ken e Guile. Ah, desculpem,



especiais, fatalities, tudo com o controle do PStation. Tem de ser um superfera para arrasar no game de primeira. Se você perde nos controles, ganha, e muito, nas demos de abertura. Imagens digitalizadas, também baseadas no filme, que deixam qualquer um totalmente arrepiado. Do dedão do pé até o último fio de cabelo (que eu já perdi há algum tempo).

Não espere para conferir!

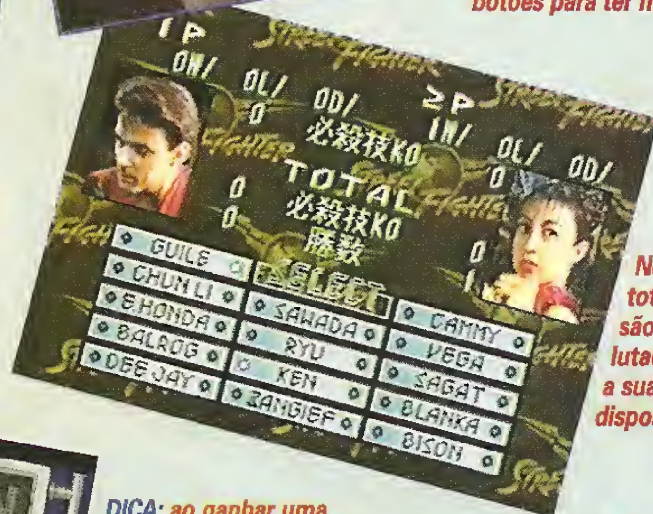
fim



DICA: com a barra bem cheia, solte o Shoryuken com 2 botões para ter mais poder



DICA: no modo movie, você joga a história do filme como Guile

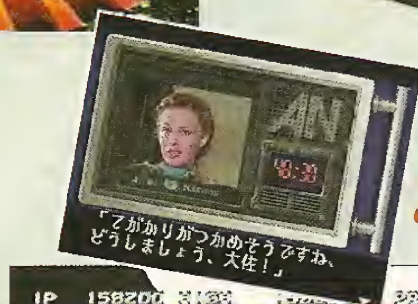


No total, são 14 lutadores a sua disposição

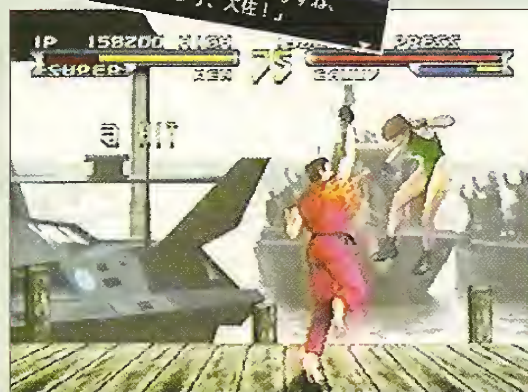
esqueci o melhor de todos os brigões: eu, Baby Betinho. Bem, voltando ao game: os caras podem se enfrentar em dois modos, versus ou movie.

PANCADARIA DE CINEMA

O modo versus é aquele já conhecido, tradicional nos jogos de luta. Jogando no modo movie você segue o enredo do filme. O game sai perdendo na jogabilidade. Imaginem o drama: supercombos, golpes



DICA: ao ganhar uma luta no modo movie, você pode optar por dois caminhos



DICA: quando estiver lutando contra Cammy, use e abuse dos Shoryukens

STREET FIGHTER REAL BATTLE

P.STATION

CAPCOM

CD - 14 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

3.5



Por Marjorie Bros

Bem, acabei de falar com o chefe. Já avisei que não adianta ele vir com essa história de terminar jogo porque eu já estou deveras (ou muito, se vocês preferirem) cansadinha. Só hoje detonei dois supergames. Chega!

NO PARAÍSO DOS BRINQUEDOS

Agora é hora de brincadeira. E não tem lugar melhor para brincar que um quarto de brinquedos, não acham? Então, Saturn na tomada e **Clockwork Knight 2** no console, moçada. O lance

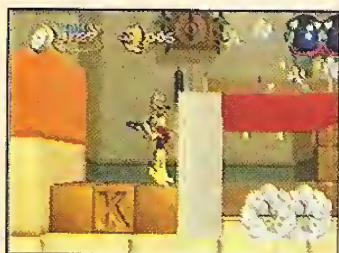


DICA: acerte os braços da televisão, eles são o ponto fraco dela



nesse game é controlar Peperouchau, o cavaleiro mecânico (um cara com um bigodão de português), enquanto o mocinho cavalga pelo castelo mágico ou pelo mundo dos brinquedos. Pena que a jogabilidade não corresponda à magia do jogo. Mas o visual é fantástico e a brincadeira é pra lá de divertida.

fin



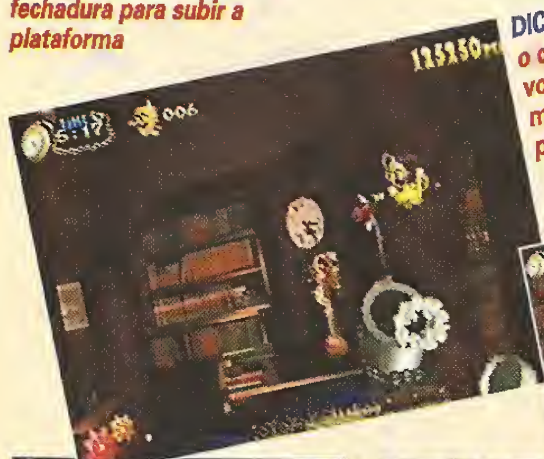
DICA: ponha a chave na fechadura para subir a plataforma



DICA: fique sempre de olho nas placas para saber a hora certa de pular



DICA: para matar a minhoca, acerte várias vezes o seu microfone



DICA: usando o canhão, você pode mudar de plano



DICA: quando chegar nesse ponto, empurre o livro para prosseguir

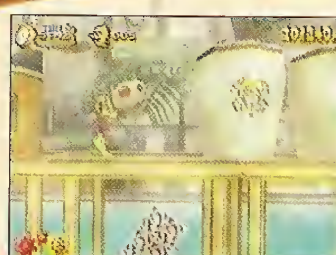
DICA: pegue o zíppo. Assim você acaba mais rápido com os helicópteros



DICA: para matar o morcego, pegue o ovo que ele deixa e ataque no cara



DICA: para se proteger das ondas, o negócio é utilizar o patinho



DICA: para encontrar itens importantes, quebre os ovos (mas sem fazer omelete...)

CLOCKWORK KNIGHT
CAP. 2

SATURN

SEGA

CD - Fases N/D

1 Jogador

Aventura - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

3.5

O NATAL ESTÁ CHEGANDO. ANTECIPE SUAS COMPRAS. ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.



KILLER INSTINCT

Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical.

R\$ 89,90



MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, 7 deles totalmente novos.

R\$ 89,90



DONKEY KONG LAND

A nova versão do Donkey Kong, só para Game Boy ou Super Game Boy.

R\$ 54,90



INT. SUPERSTAR SOCCER 2

Lançamento em novembro. Reserve já a sua cópia, e seja um dos primeiros a receber no país.

R\$ 89,90



SATURN

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: Virtua Fighter.

2 X R\$ 380,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Myst, Bug, Mortal Kombat 2, Street Fighter Movie, NBA Jam TE, Rayman Shinobi e Sim City 2.000.

R\$ 79,90



SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R\$ 325,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

- Ridge Racer (Corrida)
- Toh Shin Den (Luta)
- ESPN Extreme Games (Corrida)
- Street Fighter Movie (Luta)
- Mortal Kombat 3 (Luta)
- NBA Jam TE (Esporte)
- Kileak the Blood (Luta)
- FIFA Soccer 96 (Futebol)
- Tekken (Luta)
- Rayman (Aventura)

R\$ 79,90



PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: Gex.

2 X R\$ 275,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Road Rash, FIFA Soccer, Slam & Jam 95, SS Fighter 2 Turbo, Drug Wars e Flying Nightmares.

R\$ 84,90



SUPER NES - R\$ 59,90

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| Biker Mice From Mars | Power Instinct |
| Bonkers | Return Of The Jedi |
| Bugs Bunny 2 | Rise of The Robots |
| Demon's Crest | Road Runner |
| Double Dragon V | Speed Racer |
| Fatal Fury 2 | S. Fighter 2 Turbo |
| Final Fight 2 | Stunt Race FX |
| F-1 Roc 2 Built Win | Super Game Boy |
| GP-1 Part II | Super Mario All Stars |
| Indiana Jones | Super Soccer |
| Legend of Zelda | Super Tennis |
| Mega Man X | Tiny Toon Adventures |
| Mickey's Great Circus | Turn 'N Burn |
| Mickey Mania | X-Men |
| Operation Thunderbolt | World Heroes 2 |

ÚLTIMAS NOVIDADES - R\$ 84,90

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| Batman Forever (SN/MD) | Indiana Jones (MD) |
| Captain Commando (SN) | Kawasaki Superbike (SN) |
| Demolition Man (SN/MD) | Mega Man 7 (SN) |
| Dirt Trax FX (SN) | Phantom 2040 (SN/MD) |
| Doom (SN) | Pocahontas (SN/MD) |
| Dracula X (SN) | Revolution X (SN/MD) |
| Dragon Bruce Lee (SN/MD) | Secret Evermore RPG (SN) |
| Earthworm Jim 2 (SN/MD) | Scooby Doo (SN/MD) |
| FIFA Soccer 96 (SN/MD) | Urban Strike (SN) |
| Final Fight 3 (SN) | Virtua Fighter (32X) |
| Foreman Boxing (SN/MD) | Weaponlord (SN/MD) |
| Game Boy Transparente | Wild Guns (SN) |
| Head On Soccer (SN/MD) | Yoshi's Island (SN) |

TOP 10 - R\$ 84,90

- 1) Judge Dredd (SN/MD)
- 2) Primal Rage (SN/MD)
- 3) Power Rangers (SN/MD)
- 4) Donkey Kong Country 1 (SN)
- 5) FIFA Soccer 95 (MD) e 94 (SN)
- 6) NBA Jam TE (SN/MD/32X)
- 7) S.S. Fighter 2 (SN/MD)
- 8) Mortal Kombat 2 (SN/MD/32X)
- 9) Justice League (SN/MD)
- 10) Mansell Indy Car Racing (SN)

(SN) = Super NES (MD) = Genesis

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

Importação direta em nome do cliente, com frete e imposto já incluídos.

LIGUE JÁ

0800 130 500

E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

DIRECTSHOPPING





Por Baby Betinho

Mano, pelo jeito a Capcom gostou dos personagens da Marvel e resolveu fazer os caras botarem pra quebrar em mais um jogo. **Marvel Super Heroes** segue o sistema básico de **X-Men**, só que mais incrementado. Os 10 lutadores podem arrasar com golpes normais, especiais e o super arrasa-quarteirão Infinity Specials. Para usá-los, você tem de encher a barra Infinity. Alguns podem enchê-la uma vez só, mas outros... A história gira em torno das Infinity Gems (pedras do infinito). São 6 tipos: time (tempo), soul (alma), power (poder), mind (mente),



Fanático

MARVEL SUPER HEROES

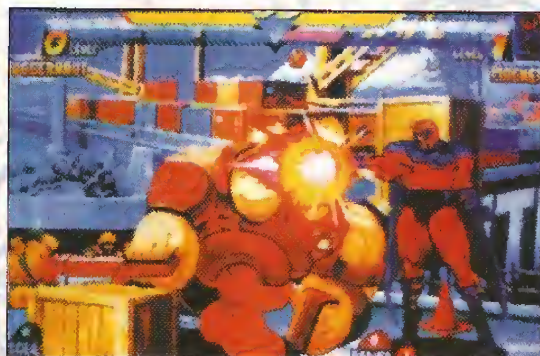


DICA: alguns podem usar melhor as pedras. Shuma-Gorath pode tirar bom proveito da Reality Gem



O elenco está todo aí. Hulk, Wolverine, Homem-Aranha, Magneto, Fanático, Homem de Ferro, Psylocke, Capitão América, Shuma-Gorath e Black Heart

DICA: Juggernaut não pode ser interrompido com golpes simples. Use um golpe tipo encontrão para furar o ataque inimigo



space (espaço) e reality (realidade). Durante a luta, elas podem cair do céu, mas você pode roubá-las dos inimigos. Basta arremessá-los. As pedras são usadas com comandos especiais e o efeito varia para cada uma

delas. Alguns lutadores tem maior domínio. Magneto, por exemplo, usa melhor a space gem, pois ele vira um campo de força magnético e fica invulnerável. Nos outros lutadores, a pedra



Black Heart



só aumenta um pouco da defesa e permite que os golpes arranquem menos energia. Se liga no efeito de cada pedra: a time faz aumentar a velocidade; a soul faz recuperar sua energia; com a power, seus golpes ficarão mais fortes e alguns especiais vão mudar; a mind preenche a barra Infinity; a space aumenta a defesa; e a reality permite ao lutador usar projéteis. A briga pelas pedras deverá ser a chave para a vitória em **Marvel**

com qualquer golpe. Há habilidades mais específicas como o Healing Factor de Wolverine. Com isso, ele recarrega a energia com o tempo. Os gráficos são maravilhosos. O mundo e o clima dos quadrinhos foi traduzido com perfeição.



Homem de Ferro



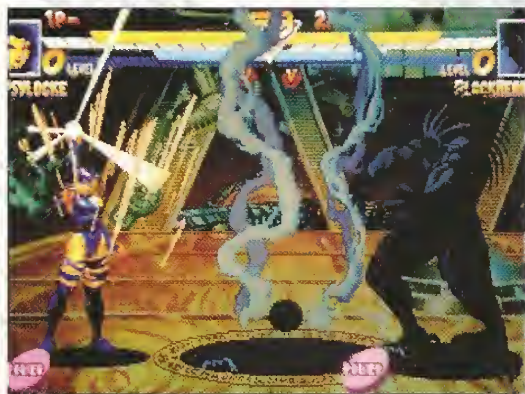
Psylocke

Super Heroes. O super salto e o levantamento em movimento são uma herança de **X-Men**. As habilidades mutantes, agora, são automáticas. Psylocke e o Homem-Aranha podem usar o salto com auxílio da parede. Black Heart e o Homem-de-Ferro tem dash aéreo. Os fortões Hulk e Fanático podem arrancar energia, enquanto o adversário se defende,

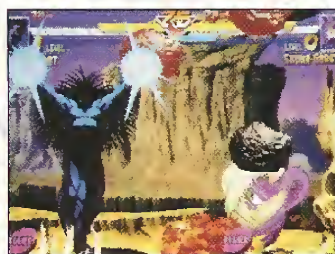


Shuma Gorath

DICA: para usar as jóias, faça ↓↙← + três botões de soco. Para escolhê-las, basta usar Start. Na foto, Psylocke detona com a Power Gem



E isso é só a pontinha do iceberg, pois a Capcom já confirmou os up-grades (versão melhorada) de **X-Men** e **Street Fighter ZERO**. Pelo jeito, o Baby aqui vai distribuir porradas por um bom tempo. Aguardem umas manhas para bater legal nas próximas edições! *fim*



DICA: com o *Infinity Special* de *Black Heart*, é difícil desviar e sair ileso do golpe. Alguns podem carregar o IS mais vezes

**MARVEL
SUPER
HEROES**

4.8

ARCADE

CAPCOM

300 Mega - 10 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

**NÓS FALAMOS
A SUA LÍNGUA**

FRANQUIAS
DISPONÍVEIS



GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

A Games For Us possui um acervo diferenciado e um atendimento personalizado, cabines com consoles de última geração e diversos tipos de promoções.

**LOCAÇÃO
E VENDA**

SÃO PAULO

Adimação
Av. Adimação, 239
Tel.: (011) 277-6670
Alphaville
Calçada das Magnólias, 57
Tel.: (011) 725-0168
Brooklin
Av. Pe. Antonio José dos Santos, 1053
Tel.: (011) 531-0990
Campo Belo
R. Pascal, 911
Tel.: (011) 535-3655
Higienópolis
Av. Angélica, 1007/ Sobre Loja
Tel.: (011) 826-8132
Itaim Bibi
R. Bandeira Paulista, 181
Tel.: (011) 64-8670
Moema
Av. Lavandisca, 239
Tel.: (011) 543-9008
Tatuapé
R. Monte Serrat, 1449
Tel.: (011) 293-3071

**INTERIOR E
OUTROS ESTADOS**

Jundiaí - SP
Av. Nove de Julho, alt. do nº 1155
Tel.: (011) 436-0130
Santos - SP
Av. Epitácio Pessoa, 286
Tel.: (013) 227-5710
S. J. do Rio Preto - SP
R. General Glicério, 4160
Tel.: (017) 234-2191
Curitiba - PR
R. Gal. Aristides Athayde Jr., 673
Tel.: (041) 224-0640

**Procure a loja
mais perto
de você !**

V.BOY



Da Gamepro

Um game para quem gosta de um bom e sério jogo de tênis. Quer dizer, nem tão sério assim. Pelo menos no que diz respeito aos jogadores. Mario conseguiu reunir em um campeonato, no melhor estilo Wimbledon, desde seu amigo Yoshi até Donkey Kong Jr. Só ficou faltando a rainha da Inglaterra...



DICA: para dar uma deixadinha indefensável, fique o mais próximo que você puder da rede

aquela forcinha. Os efeitos 3D do Virtual Boy fazem você se sentir comose estivesse na quadra. O visual em preto e vermelho força a vista, mas você acaba se acostumando. O game funciona como um

Mario's Tennis



DICA: quando estiver servindo, segure para cima até bater na bola para melhorar seu saque

NOITE DE SONHOS

Mario's Dream Tennis tem visão de jogo por trás do jogador que é impressionante, além de dar



DICA: se você tentar dar um golpe (botão A ou B) e deixar a bola passar, aperte rápido o botão de golpe de novo para se recuperar

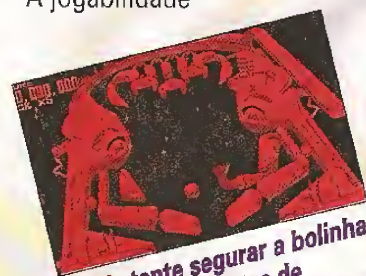
nome não é André Agassi ou Pete Sampras, as feras do tênis mundial na atualidade. Segure firme a raquete e não deixe a peteca cair, ou melhor, a bolinha.

fim



Da Gamepro

melhor, dos bumpers aos pontos extras escondidos. Sem contar os jogos bônus. A jogabilidade



DICA: tente segurar a bolinha com o flipper antes de arremessá-la, para que ela vá aonde você quiser

GALACTIC PINBALL



DICA: se as bolinhas caírem em um lugar impossível de alcançar com o flipper, dê aquela famosa balançada na mesa para resolver o problema

PERDIDO NO ESPAÇO

Galactic Pinball tem quatro mesas que, com certeza, não são desse mundo. Alien, UFO, Colony e Cosmic têm tudo de



DICA: em mesas com vários flippers, não segure para baixo os flippers inferiores ao despachar a bolinha, se quiser continuar a jogada com o flipper de cima

não deixa nada a desejar. Os controles respondem na hora certa com potência e precisão, como se você estivesse jogando no flipper do seu bairro, se é que as coisas andam bem por aí. Cada mesa tem seu próprio desenho e os componentes parecem estar flutuando no espaço. Dá para imaginar a sensação? O Virtual Boy e seus efeitos 3D ajudam ainda mais nessa história de outro mundo. Mas cuidado, as rampas, às vezes, saltam da mesa e provocam um superefeito. O som dá conta do recado direitinho, mas não tem nada de enlouquecedor. Se você é um apaixonado por pinball, não deixe de conferir essa galáxia da era vermelha.

fim

MARIO'S D. TENNIS NINTENDO

4.2

8 Mega	Tênis				
1 Jogador	Multiscrolling				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

GALACTIC PINBALL NINTENDO

3.8

8 Mega	Pinball				
1 Jogador	Multiscrolling				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

G.GEAR



Da GamePro

Carts de corrida com visão superior eram divertidos na época em que **Off Road** chegou ao arcade. A idéia de insistir e fazer mais um jogo nesse



DICA: use o opcional das flexas até você decorar as curvas



estilo para o Game Gear não deu muito certo, pois é apenas mais um. Nesse jogo de corrida tipo rally, você corre em 8 pistas nada fáceis. Como sempre, você coleta power-ups e dinheiro para manter e melhorar sua máquina. Os carros e as pistas são bem definidos graficamente. Os circuitos têm boa movimentação e um visual acima da média do Game Gear. O som não é tão bom assim. As músicas são techno-static, estilo já conhecido em vários jogos para o console. O lance é aproveitar os efeitos sonoros, que são melhores. Os carros falham um pouco nos controles. O visual simples

do jogo dá a impressão de ser fácil de se controlar, mas não é bem assim. Até pegar a manha, você vai sofrer no joystick. Até 8 jogadores podem se revezar nas corridas. O clima também pode variar, opção pouco comum em jogos de Game Gear. Mesmo assim, **Power Drive** é para quem gosta de carros descontrolados e pistas escorregadias. Boa sorte.

fim



DICA: lembre-se de que é uma corrida contra o tempo, não se distraia com os oponentes



DICA: após as corridas, conserte os pneus, mais importantes para o controle do carro, e depois o motor

POWER DRIVE
U.S. GOLD

3.0

4 Mega	Corrida				
8 Jogadores (altern.)	Passwords				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Chicago Syndicate



Da GamePro

Larcen Tyler, um dos personagens de **Eternal Champions**, reaparece em uma grande aventura. Mas, o visual do Game Gear estragou um pouco a idéia. O jogo começa logo após Larcen ressuscitar. Para redimir-se de seu passado criminoso, ele



DICA: use os reverse attacks para combater inimigos que chegam por trás atirando



DICA: mantenha os inimigos à distância com o hook attack

fez um acordo com a polícia para ajudar a capturar uma gangue nas ruas de Chicago. Você deve guiar Larcen contra os inimigos e pegar armas especiais em 7 fases urbanas que lembram **Ninja Gaiden**. Você pode começar em qualquer fase e enfrentar o chefe que quiser. O que deveria ser uma



DICA: quando estiver de frente para 2 inimigos, chute o primeiro para sair da linha de fogo do de cima

parados como sacos de pancada, são tão pequenos que mal dá para apreciar os golpes. Apesar de tudo, o jogo é razoável, com cenários que mudam a cada fase e efeitos sonoros e música acima da média do Game Gear.

fim

CHICAGO SYND.
SEGA

2.8

4 Mega	Luta				
1 Jogador	7 Fases				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Golpe Final

Golpe duplo este mês! Primal Rage, mais animal e demolidor do que nunca, com especiais, combos e fatais para SNes e Mega!

Baby Betinho



OS CONTROLES

Os golpes especiais de cada personagem, assim como os combos e os fatais, são realizados do mesmo jeito nas versões para SNes e Mega Drive. Os botões correspondentes a cada golpe estão indicados no quadro desta página (em baixo, à esq.).

MOVIMENTOS BÁSICOS E POWER MOVES

Em geral, cada personagem tem 4 golpes básicos (Alto Rápido, Alto Forte, Baixo Rápido e Baixo Forte) e 2 Power Moves que são realizados quando 2 botões de golpes altos ou 2 de baixos são apertados ao mesmo tempo.



MEGA DRIVE

A - BR (baixo rápido)
B - BF (baixo forte)
X - AR (alto rápido)
Y - AF (alto forte)



SNES

A - BF (baixo forte)
B - BR (baixo rápido)
X - AF (alto forte)
Y - AR (alto rápido)

HIGH POWER

MEGA E SNES - (AR AF)

LOW POWER

MEGA E SNES - (BR BF)

ARMADON

SPECIAL MOVES

Bed-O-Nails

Segure (AF BR) e ↓↑

Gut Gouger

De perto, segure (AR AF BR) e →←

Iron Maiden

Segure (AF BR) e ←↑↓

Flying Spikes

Segure (AF BF) e ←↑

Hornication Uppercut

Segure (AR AF BR) e ↓↘↗

Mega Charge

Segure (AR BR) e ←↘↓

Spinning Death

Segure (AR BF) e ←↔↓

Eat Humans

Segure (AR AF BR BF) e ↑↘↓

FINISHING MOVES

Gut Fling

Segure (AR AF BR) e ↓↓↘↓↑

Meditation

Segure (AR AF BR BF) e →↓↔↔→

Impaler (apenas no SNes)

Segure (AR AF BR) e ↓↔↔↓

RAGING COMBOS

Jumping Low Combo

Pule em direção do oponente com AF Aperte (↓AF)

Em seguida, (↓BR BF)

Jumping In-Close Combo

Pule com BF

Pule de novo com (AR AF)

Aperte (↓BF)

Aperte (AR AF)

Segure (AR BR) e ←↔↓

Bed-O-Nails Combo

Pule com AF

Pule de novo com HP
(High Power)
Aperte (↓BR)
Segure (AF BR) e ↓↑
**Spinning Death
Combo**
Pule com BR
Pule de novo com (BR
BF)
Aperte (↓BF)
Segure (AR BF) e ↔↓

BLIZZARD

SPECIAL MOVES

Air Throw

Enquanto estiver no ar,
segure (AF BR)

Ice Geyser

De perto, segure (AR AF
BF) e ↓↑

Long Mega Punch

Segure (AF BF) e ↔

Punching Bag

De perto, segure (AR
BF) →↓↙↘↖↗↑

Short Mega Punch

Segure (AR BR) e ↔

Freeze Breath

Segure (AR AF BF) e
↔

Fake Mega Punch

Segure (AR BR) e ↓↑

Quick Mega Punch

Segure (AR AF BR BF) e
↔

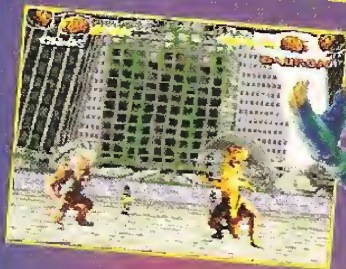
Throw

De perto, segure (AF
BR) e →↓↙↘↖↗↑

Eat Humans

Segure (AR AF BR BF) e
↖↗↑↘↙↓↕

BERSERK MODE



O seu personagem fica furioso quando é atingido por um combo ou uma série de golpes. Neste estado, o personagem perde mais energia do que o normal.

FINISHING MOVES

Brain Bash

Segure (AR AF BF) e
↓↙↘↑

To-Da-Moon

Segure (AR AF BR BF) e
↓↙↘↑

Redemption (apenas no SNes)

Segure (AR AF BR BF) e

RAGING COMBOS

Fist of Fury Combo

Pule com BF

Pule de novo com (BR
BF)

Chegue perto do
oponente e aperte AF
Aperte (AR AF)

Big Bang Combo

Pule com (AR AF)

Chegue perto do
inimigo e aperte (AR
AF)

Segure (AR AF BF) e
↓↑

Pule com (BR BF)

Chegue perto e aperte
AR

Aperte (AR AF)

Segure (AR AF BR BF)
e ↔



Freeze Combo

Chegue perto e aperte
(BR BF)

Segure (AR AF BF) e ↓↑

Pule com (BR BF)

Chegue perto e aperte
BF

Aperte (BR BF)

Down-Up Combo

Pule com (BR BF)

Chegue perto e aperte
BF

Aperte (BR BF)

Segure (AF BR) e

↓↙↘↑↖↗↘↙↖↗

Grab-N-Throw

De perto, Segure (AF
BF) e →↖

Fast Power Puke

Segure (AR BF) e ↑↗

Eat Humans

Segure (AR AF BR BF)
e →↙↘↑↖↗↘↙↖↗

FINISHING MOVES

Cannonball

Segure (AR AF BR BF) e
↓↙↘↑

Obs: Este golpe só é
possível nos cenários da
praia, ruínas e da pista

Golden Shower

Segure (AR BR) e ↓,
continue segurando AR
e BR e segure também
AF e BF e aperte
↔↔↔↔

Churl (apenas no SNes)

Segure (AR AF BR BF) e
→↙↘↖↗↘↙↖↗

RAGING COMBOS

Battering Ram Combo

Pule com (BR BF)

Chegue perto e
aperte AR

Aperte AR

Segure (AR BR) e →↗

Crossover Combo

Pule por cima do
oponente com (BR BF)
Chegue perto e aperte
AR

Aperte AR

Segure (AR BR) e →↗

High-Low Combo

De perto, aperte AR

Aperte (↓BR)

Aperte (↓BR BF)

Cadelina Special Combo

Pule com (BR BF)

De perto, aperte AF

Em seguida, (AR AF)

Segure (AR BR) e →↗

Aperte (↓AF)

DIABLO

SPECIAL MOVES

Fast Fireball

Segure (AR BR) e ↓↙

Hot Foot

Segure (AF BF) e ↖↗

Mega Lunge

Segure (AR BF) e ↓↑

Torch

Segure (AR BR) e ↑↗

Slow Fireball

Segure (AF BF) e ↓↙

Inferno Flash

Segure (AF BR BF) e ↑

Pulverizer

Segure (AR BF) e ↑↙↓

Eat Humans

Segure (AR AF BR BF) e
↓↑↓

Continua

Edge Final



FINISHING MOVES

Incinerator
Segure (AR AF BR BF) e
↖↘↘

Fireball
Segure (AF BR BF) e
→→→→→

Infernal (apenas no
SNes)
Segure (AR BR BF) e
↑↑↑↑↑

RAGING COMBOS

Fireball Combo
Chegue perto e aperte
AR

Aperte BR
Segure (AR BR) e ↘→

Hot Foot Combo
Pule com (AR BF)

Aperte AR
Em seguida, (AR AF)
Segure (AF BF) e ↖↘

**Touch-of-Death
Combo**

Pule com BF
Pule de novo com (BR
BF)

De perto, aperte AF
Em seguida, (AR AF)
Segure (AF BF) e ↖↘

Mega-Lunge Combo
Pule com BF

Pule de novo com (BR
BF)

De perto, aperte AR

Aperte AF
Em seguida, (↓BR BF)

Segure (AR BF) e ↓↑

SAURON

SPECIAL MOVES

Air Throw
No ar, Segure (AF BF)

Earthquake Stomp
Segure (AR AF BF) e
↑↓

Neck Throw
Segure (AF BF) e ↖↗

Stun Roar
Segure (AR BR) e ↔

Cranium Crusher
Segure (AR BF) e ↓↑
Leaping Bone Bash
Segure (AF BR) e ↓↑↓
Primal Scream
Segure (AR BR) e ↓↑
Eat Humans
Segure (AR AF BR BF) e
↓↓↑

FINISHING MOVES

Carnage
Segure (AR AF BR BF) e
↔↔↔↔↔

Flesh Eating
Segure (AR BR) e ↓↓,
continue apertando AR
e BR e segure também
AF e BF e aperte ↑↑

Grape Crusher
(apenas no SNes)
Segure (AR AF BR BF) e
↑↓↑↓↑↓

RAGING COMBOS

**Smack Attack
Combo**

De perto, aperte AR

Aperte (↓AR)

Em seguida, (BR BF)

Honorable Combo
Pule com BF

Pule de novo (BR BF)

De perto, aperte AR

Aperte AF

Em seguida, (BR
BF)

**Stun Roar
Combo**

Pule com
(BR BF)

De perto,
aperte AR

Aperte (AR
AF)

Segure (AR
BR) e ↔

**Claw and Tail
Combo**

Pule com BF

Pule de novo com (BR
BF)
De perto, aperte BR
Aperte (BR BF)

TALON

SPECIAL MOVES

Brain Basher
Segure (AF BR) e ↔↑→

Frantic Fury
Segure (AR BF) e ↓→

Pounce and Flip
Segure (AF BR) e ↘↘

Slasher
Segure (AR AF BR) e
↓→

Face Ripper
De perto, segure (AF
BF) e ↓→

Jugular Bite
Durante um combo,
segure (AF BF) e ↔

**Run Forward or
Backward**

Segure (AR BR↔) para

correr para trás e

segure (AR BR→) para

correr para frente

Eat Humans
Segure (AR AF BR BF) e
→↓↔

FINISHING MOVES

Heart Wrenching
Segure (AR BR BF) e
→↓↔↑↓

Shredding
Segure (AR BF) e
→↓↔↑↘

Stampede (apenas no
SNes)
Segure (AR AF BR BF) e
→↔↑↓

RAGING COMBOS

Slasher Combo
Pule com (BR BF)
De perto, aperte BR
Aperte (BR BF)

**Pounce and Flip
Combo**

De perto, aperte AR

Aperte BR

Segure (AF BR) e →↓↘

**Frantic Slasher
Combo**

De perto, aperte AF

Aperte BR

Aperte AR

Em seguida, (↓BF)

Aperte (↓BR BF)

Segure (AR BF) e ↓→

**Super Pounce and
Flip Combo**

De perto, aperte BR

Aperte AR

Em seguida, AF

Segure (AF BR) e
→↓↘

HUMANOS

Durante a luta, o seu
personagem não tem
tempo para ver a
banda passar, mas
tem tempo para
realizar o Eat Humans.
Ela humilha o
oponente e recarrega a
energia. O jeito mais
fácil de se comer os
humanos é dando um
combo no oponente.
Isso vai trazê-los para o
cenário.

VERTIGO

SPECIAL MOVES

Air Teleport
Segure (AF BF) e ↓↑

Scorpion Sting
Segure (AF BR) e →→

Fast Venom Spit
Segure (AR BR) e →→

Voodoo Spell
Segure (AF BR) e ↔↔

Come Slither
Segure (AR BR) e ↔↔

Teleport
Segure (AF BF) e →→

Slow Venom Spit
Segure (AR AF BR BF) e
↓↘↑

Eat Humans
Segure (AR AF BR BF) e
↓→↑



NO LANCHE



AR e BR. Aperte →→
Strink and Eat
 Segure (AF BF) e ←←←,
 continue segurando AF
 e BF e segure também
 AR e BR. Aperte ↓↑
La Vache Qui Rit
 (apenas no SNes)
 Segure (AR AF BR BF) e
 ←←←↓→

RAGING COMBOS

Big Bite Combo

De perto, aperte (↓AR)
 Aperte (↓AF)
 Aperte (↓AR AF)
 Segure (AR BR) e ←←
 Aperte (AR AF)
 Segure (AR BR) e →→

Venom Spit Combo

Aperte (↓BF)
 Aperte (↓BR BF)
 Segure (AR BR) e →→
Scorpion Combo
 De perto, aperte AR
 Aperte AF

FINISHING MOVES

Petrify

Segure (AF BF) e ←←←,
 continue segurando AF
 e BF e segure também



Aperte (↓BR
 BF)

Segure (AF
 BR) e →→

Crouch Hit Combo

De perto, aperte
 (↓BR)

Aperte (↓BR)

Aperte (↓BF)

Segure (AR BR) e
 ←←

Aperte (↓BR)

Aperte (↓BF)

Aperte (↓BR BF)

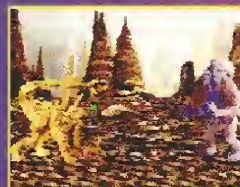
ESTRATÉGIA DE VINGANÇA

Essas táticas básicas ajudam os personagens a se vingarem depois de derrubados por um golpe, um combo ou um fatal. Quando seu personagem estiver levantando, use esses golpes para uma vingança sangrenta.

ARMADON



(de perto)
 Segure (AR AF BR) e
 →←



(de longe)
 Segure (AF BF) e
 aperte ←↑

BLIZZARD



(de perto)
 (↓ BR BF)



(de perto)
 Segure (AR BF) e
 →↓↓←←↑

CHAOS



(de perto)
 Segure (AF BF) e →←



(de longe)
 Segure (AR BF) e ↑→

DIABLO



(de perto)
 Segure (AF BR BF) e
 aperte ↑



(de longe)
 Segure (AR
 BR) e ↓→

SAURON



(de perto)
 Segure (AF BF) e
 aperte →←

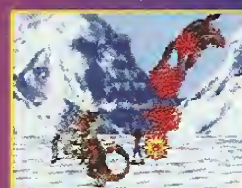


(de longe)
 Segure (AR BR) e
 ↔

TALON



(de perto)
 Segure (AF BF) e ↓→



(de longe)
 Segure (AR BF) e ↓→

VERTIGO



(de perto)
 Segure (AF BR) e ←←



(de longe)
 Segure (AR BR) e →→

fim

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

SATURN

RACE DRIVIN!

■ **Três pistas para quem é fera no volante**



Os gráficos são muito bons, mas a jogabilidade perde feio da versão arcade

Se você está louco de vontade de enfrentar uma montanha russa, esqueça, tire isso definitivamente da sua cabeça e confira **Race Drivin!**. Nesse game você tem três pistas alucinantes, todas aqui em chão seguro. Ou quase. Para escolher entre elas, só na base do "minha mãe mandou". A primeira tem dois caminhos. Seguindo pela rota de velocidade, você tem de pisar fundo; seguindo pela rota de acrobacia, você tem de enfrentar curvas

Ponto negativo para as cenas do replay na versão da Time Warner

acentuadas, pular sobre pontes que se elevam ou abaixam sem aviso prévio e entrar em loopings estonteantes. Tudo isso em cenários tridimensionais. E o melhor é que não precisa ter 18 anos, muito menos passar no teste de direção do Detran. Aqui o negócio não é tirar carteira, é guiar bem mesmo!



Você pode escolher três visões: por trás, do helicóptero e de dentro de carro



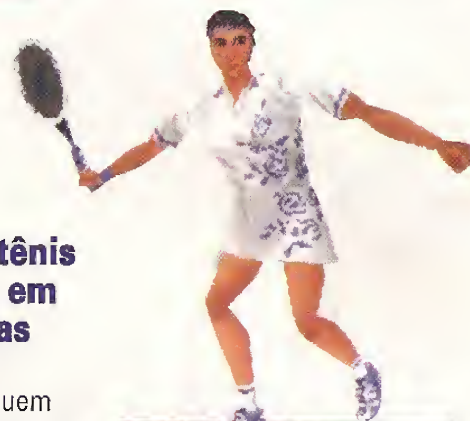
Os veículos do tráfego lembram bastante os da versão Hard Drivin!

P.STATION

POWER SERVE 3D TENNIS

■ **As feras do tênis jogando o fino em simples e duplas**

Esse game é para quem acha que tênis é coisa para grã-fino. **Power Serve 3D Tennis** é o primeiro jogo da Ocean para PStation. Você escolhe entre oito tenistas. Mas não é qualquer tenista, são os melhores do mundo. Cada um tem seu próprio arsenal de jogadas e é especializado em um tipo delas. O game tira proveito de tudo que o PStation tem de melhor, explorando os ângulos de câmera. Os gráficos são totalmente



Dependendo da escolha dos botões, você rebate normalmente ou dá um lob



DICA: em duplas, um deve ficar na rede e o outro no fundo



Os botões L e R mudam a visão do jogo



O jogo é bem veloz, fique atento na recepção do saque

POWER SERVE 3D OCEAN

3.8

CD	Tênis				
2 Jogadores					
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

RACE DRIVIN! TIME WARNER

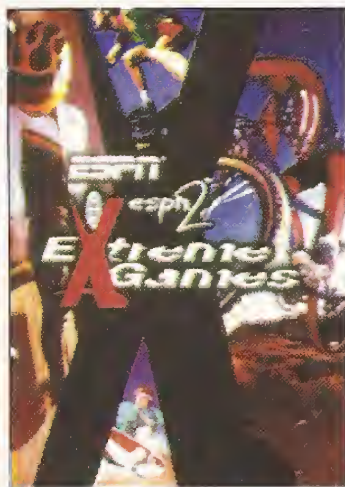
3.2

16 Mega	Corrida				
1 Jogador					
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

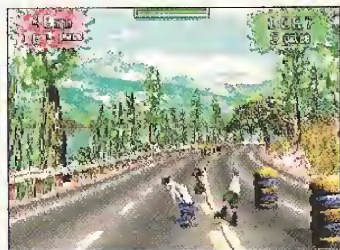
ESPN'S EXTREME GAMES

A fórmula corrida e porrada dá certo outra vez

Seguindo a trilha de **Road Rash**, **ESPN's Extreme Games** é mais um jogo no estilo corrida com combate. Baseado na competição transmitida pela rede de TV ESPN, o jogo não tem gráficos de 32 bits nem jogabilidade excelentes, mas vai agitar um bocado. Os modos exhibition ou season competition começam com a escolha de seu meio de locomoção e de um entre os 16 personagens. Você pode escolher entre mountain bike, skate, patins e street luge. Sua trilha passa por lugares como São Francisco, América do Sul, Itália, Utah e Lake Tahoe. Os oponentes aparecem nos quatro meios de locomoção e distribuem porrada. As pistas são cheias de obstáculos. As mais difíceis têm rampas para saltos e portões para coletar dinheiro e pontos.



DICA: quando estiver devagar, fique chutando para os dois lados para evitar ultrapassagens



DICA: quando você bater em um portão azul que termina em uma fileira de barreiras azuis, prepare-se, para acertar, com certeza, as últimas barreiras

O dinheiro é importante para comprar equipamentos e ficar mais veloz. Depois que você pega a manha, os saltos ficam divertidos, pois os controles respondem melhor. Para alcançar o máximo em velocidade, é preciso combinar bem aerodinâmica e aceleração. Leva um tempo até você dominar o câmbio manual em alta velocidade. Apesar desses pequenos detalhes, o jogo é adrenalina pura. **Extreme** não é o melhor jogo de corrida que já fizeram, mas a mistura de luta com corrida deu certo de novo. Além disso, onde mais você pode sair debulhando no skate?



DICA: em São Francisco, vá por estas rampas grandes para pular os carros, senão você vai bater



DICA: na bicicleta, pedale duro nas retas e faça as curvas fechadas para manter a velocidade



DICA: segure o botão Go até sua velocidade diminuir. Então use o botão Crouch para acelerar mais



DICA: em Utah, permaneça à direita na segunda bifurcação para descobrir um tunel da alegria

ESPN'S EXTREME G.
SONY

3.8

CD	2 Jogadores	Corrida	5 pistas
Gráfico			
Som			
Controle			
Fun Factor			
	1	2	3 4 5

MAIS

+ PÁGINAS
QUE AS
OUTRAS

+ DICAS
QUE AS
OUTRAS

+ NOVIDADES
QUE AS
OUTRAS

+ GAMES
QUE AS
OUTRAS

Seja mais fera
que os outros.
Continue com
a maior
revista de
games do país.

SUPER
GAMEPOWER



SUPER GP DICAS

Aprenda a controlar os mestres de The King of Fighters '95, o hit de pancadaria da SNK. Conheça golpes de vingança em Eternal Champions e tenha uma vida mais maneira com nossas incríveis dicas

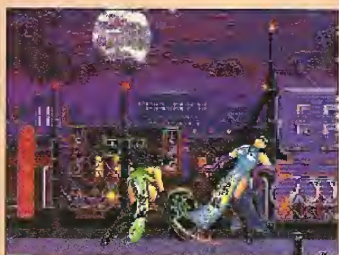
SEGA CD

ETERNAL CHAMPIONS: CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

VINGANÇA MACABRA

Os seguintes golpes, que servem para você se vingar de seu adversário, funcionam somente se o seu lutador estiver virado para a direita.

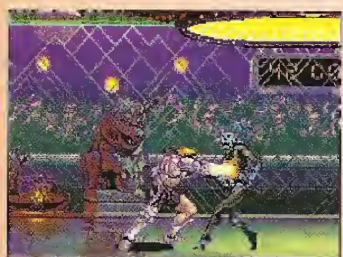
Elas só podem ser realizadas no Deciding Round, quando o oponente estiver tonto e com menos de 33% de energia.



SHADOW: quando estiver perto do oponente, aperte
↓↓↓ e C



MIDNIGHT: ↓→→↓ e B



RAX: →←← e B



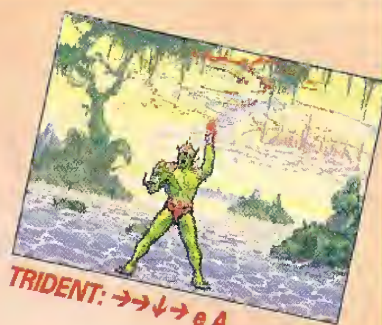
LARCEN: →→→↓ e Z



JETTA:
↓↓↓ e A



RAMSES: ↓↓↓→ e B



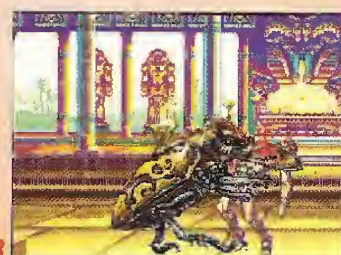
TRIDENT: →→↓ e A



RIPTIDE: →↓← e B

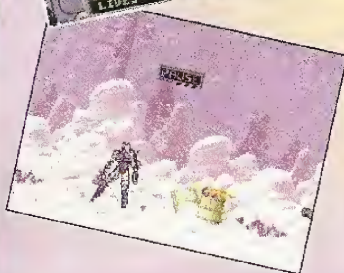
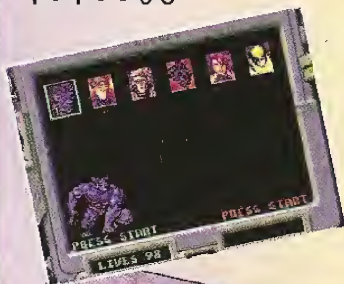


SLASH: ↓→↓ e C



MEGA**X-MEN 2: CLONE WARS****99 VIDAS**

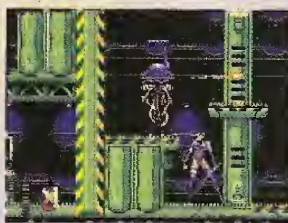
Comece o jogo e pause.
 Aperte simultaneamente ↓
 e C. Em seguida, pressione
 ↑←↑→ e C

**INVENCIBILIDADE**

Pause o jogo e aperte ↑
 e B juntos. Em seguida,
 ↑↓↑↓↑↓↑ e B.
 Recomece o jogo e
 pause novamente.
 Aperte simultaneamente
 ↑ e B mais uma vez e
 você terá se tornado
 invencível.

NOVOS LUTADORES

Antes de começar o jogo,
 digite o código para pular
 de fase (pause o jogo,
 aperte ← e C juntos. Em
 seguida aperte ↑↑←↓↓
 e, para terminar, ← e C
 juntos). Aí, para escolher o
 personagem pause o jogo
 de novo e aperte → e C.
 Pause o jogo mais uma vez
 e aperte → e C juntos para
 mudar de personagem

**3DO****GEX****LAGARTIXA A
TODO VAPOR**

Comece o jogo e pause.
 Segure o botão R e aperte
 ←, C, ↓→↑↑↑→.
 Despause e você terá um
 speed power

JOGUE PRA GANHAR

• APARELHOS • CARTUCHOS • ACESSÓRIOS

CONHEÇA A MELHOR LOJA DE GAMES
 DA REGIÃO DA SANTA IFIGÊNIA.

NO ATACADO OU VAREJO, VOCÊ SEMPRE VAI GANHAR.

A grande jogada é levar qualidade e pagar menos.

Na Still Games é assim: o consumidor paga barato no varejo e os lojistas
 encontram as condições mais especiais no atacado.

Grande variedade de aparelhos, cartuchos e acessórios das melhores marcas.

Toda a linha Nintendo, Sega, e Neo-Geo.

Venha conferir. Entre para ganhar.

STILL GAMES



THE Best
 play Here
 Nintendo
 PLAYTRONIC

SEGA**TEC TOY**

The Future Is Now
SNK

 NEO-GEO CD

Rua Santa Ifigênia, 364 - Piso Superior - Tel.: (011) 222-1407 / 220-7683

SUPER GP DICAS

SEGA CD

MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS

PULAR DE EPISÓDIO



Na tela de *difficuldade e seleção* digite B, A, C, C, C, A, B e A. Se você fez o truque corretamente, ouvirá um som confirmando. Agora é só apertar Start em qualquer episódio para pular de fase.

PC CD

RISE OF THE TRIAD

TRÊS DICAS

Primeiro, digite no teclado a palavra **DIPSTICK**. Agora há duas opções: digite **CHOJIN** para ser invencível e ter todas as armas e **RIDE** para acionar a visão do míssil.

32 X

NFL QUARTERBACK CLUB

TIMES ESPECIAIS

OBS: digite os códigos na tela *Play NFL/Simulator*



Todos os times
ajustados para a pré-
temporada: A, B, C, B,
A, C, B, C, A

Jaguars e Panthers
ajustados para a pré-
temporada: A, B, C, C,
B, A, A, C

NFC e AFC ajustados
para a pré-temporada:
C, C, B, A, C, A, B, B, C

Iguana e Acclaim
ajustados para a pré-
temporada: B, C, A, C,
A, B, C, C, A

3DO

SLAM' N JAM 95

JOGADORES CABEÇUDOS, PEQUENOS OU CABEÇUDOS E PEQUENOS

Para realizar os códigos você deve usar os botões superiores L e R.

Jogadores cabeçudos: aperte rapidamente L

Jogadores pequenos: aperte rapidamente R

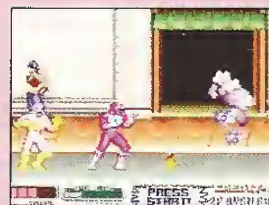
Jogadores pequenos e cabeçudos: aperte rapidamente L e R



SNES

MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS: THE MOVIE

COMECE O JOGO JÁ TRANSFORMADO



Na tela de apresentação, digite a sequência:

↑ ↓ ← → X, B, Y e A

Você irá ver um flash na tela confirmando. Agora dá para começar o jogo já transformado no seu Power Ranger favorito!

MEGA**TINY TOON ADVENTURES:
ACME ALL-STARS****PASSWORDS**

Os passwords são somente para o **One-Player Story**.

Segunda Partida: Plucky Duck, Montana Max, Elmyra, Buster Bunny

Terceira Partida: Elmyra, Babbs Bunny, Hampton, Plucky Duck

Quarta Partida: Babbs Bunny, Buster Bunny, Montana Max, Elmyra

Quinta Partida: Buster Bunny, Hampton, Plucky Duck, Montana Max

Sexta Partida: Elmyra, Plucky Duck, Babbs Bunny, Hampton

Sétima Partida: Plucky Duck, Elmyra, Hampton, Babbs Bunny

Oitava Partida: Montana Max, Plucky Duck, Elmyra, Buster Bunny

Partida Final: Hampton, Babbs Bunny, Buster Bunny, Montana Max

32 X**36 GREAT HOLES
ZOOM NOS OBJETOS**

A dica só funciona com o controle de 6 botões. O primeiro passo para acionar o modo zoom é entrar na tela de Options. Aperte o

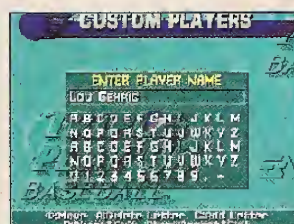
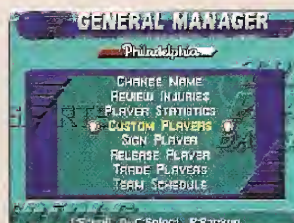
botão Mode no

controle de 6 botões. Você vai

entrar na tela de Escala de Objetos. Para

brincar com as figuras, basta apertar A para aumentar, B

para diminuir e C para movimentar.

**MEGA****TRIPLE PLAY BASEBALL' 96****JOGADORES MAQUINADOS**

Na tela *Custom Players*, digite qualquer um dos seguintes nomes para ter um *Power Player*. Após digitar o nome, você vai ouvir um som confirmando o truque.

Hank Aaron**Yogi Berra****Roberto Clemente****Ty Cobb****Joe DiMaggio****Whitey Ford****Lou Gehrig****Bob Gibson****Catfish Hunter****Reggie Jackson****Sandy Koufax****Mickey Mantle****Willie Mays****Stan Musial****Satchel Paige****Jackie Robinson****Babe Ruth****Nolan Ryan****Tom Seaver****Warren Spahn****Honus Wagner****Ted Williams****Carl Yastrzemski****Cy Young****SEGA CD****FLINK****SUPER CÓDIGO**

De qualquer lugar do jogo, segure ↑ e Start. Solte apenas ↑ e continue segurando o botão Start. Aperte a seguinte sequência:

→ → → ← ← ← → → ← ← → ←

Você vai ganhar todas as magias e 50 de energia para cada item do jogo.

Além disso, você pode apertar C em qualquer fase para se tornar invencível!! Agora, só não termina quem não quer.



SUPER GP DICAS

MEGA

CYBORG JUSTICE

OPÇÕES SECRETAS

Comece o jogo e monte o seu Cyborg na sala de reuniões. Pause e aperte rápido os botões nessa ordem: CBBCCACB. Uma nova tela de opções aparece. Você poderá mudar de arma, escolher a fase e aumentar a vida até 255 e outras coisas incríveis!!

SATURN

DIGITAL PINBALL - LAST GLADIATORS

ROUNDS E MULTIBALLS À VONTADE



Na tela título, faça o comando: ↑↑↑↑ **A B C** ↓↓ **X Y Z** Start. Comece uma partida em qualquer mesa. Durante o jogo, pressione X e ↑

para fazer aparecer quatro algarismos no canto inferior direito. Escolha um número e pressione Z. Dependendo do número, você aciona os

rounds e as multiballs. Para voltar ao modo normal, simplesmente faça ↓ e X. Para pausar a tela, pressione ↑ + Z, durante o modo normal. ↑ + Y faz a tela se mexer novamente.



NEO GEO

NEO CD

THE KING OF FIGHTERS '95

OMEGA RUGAL



REPPUKEN

↓↘→ + A ou C

KAISER WAVE

→↖↘↓↘→ + A ou C

GENOCIDE CUTTER

↓↖↖ + B ou D

GOD PRESS

→↘↓↖↖ + A ou C

DARK BARRIER

↓↘→ + B ou D

GIGANTIC PRESS (FATAL BLOW)

→↘↓↖↖↖↘↓↖↖ + BC

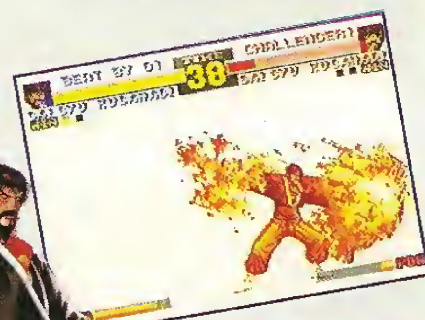


CONTROLE OS MESTRES

A dica dos sonhos de milhares de fighters! Entre no jogo e coloque no modo de edição de times. Quando for escolher os lutadores, segure Start e, sem soltá-lo, ↓ + B (significa: coloque para baixo, e sem soltá-lo pressione B), → + C, ← + A e ↓ + D. Pronto! Detone com Omega Rugal e Saishu Kusanagi, pai de Kyo.



SAISHU KUSANAGI



DARK THRUST

↓↘→ + A ou C

BURN DEMON

→↘↘ + A ou C

GOD CALL

→↘↓↖↖ + A ou C

SERPENT WAVE (FATAL BLOW)

↓↖↖↘↓↘→ + C



OBS: os fatal blows só podem ser acionados se a energia estiver vermelha e/ou a barra power estiver no MAXIMUM

PULSTAR

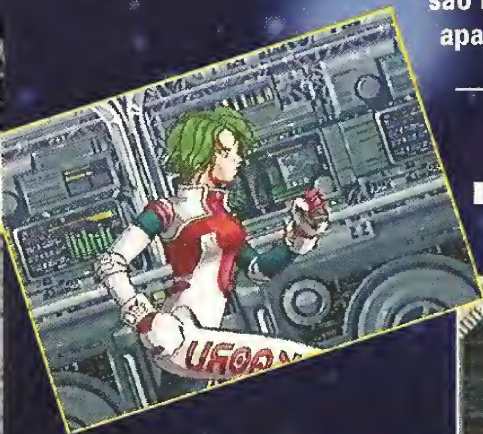


Por Marjorie Bros

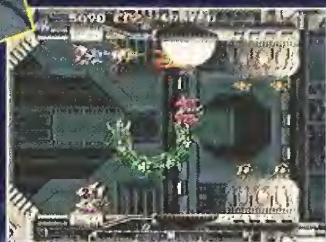
Finalmente o Baby tirou as mãos do Neo Geo. Também com tanta luta... Mas, agora, entra em cena um jogo de tiro maravilhoso para o console. Com gráficos alucinantes, som divino e um grau de dificuldade pra deixar quem é do ramo bem ligado.

R-TYPE COVER?

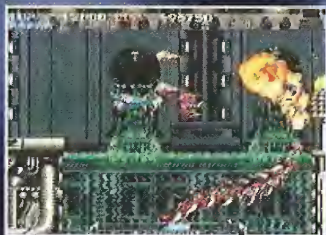
Os tiros da nave Pulstar podem ser carregados de duas formas: segurando ou turbinando o botão. Cada uma tem um efeito diferente para cada laser. Uma unidade opcional (Voyager) pode ser acoplada frontalmente. Ela é indestrutível e apaga alguns tiros. Apertando A + B a Voyager explode e detona tudo que estiver em volta. Os IOs são unidades de apoio ao ataque e até dois podem ser conectados. Também são indestrutíveis e apagam tiros. Boa sorte!



STAGE 1 FRONT LINE ON THE EARTH



Solte tiros carregados nos inimigos mais resistentes. Use o Voyager para os mais fracos

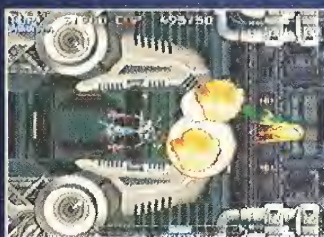


Um tiro carregado pela metade resolve contra esse bicho. Mate-o quanto antes

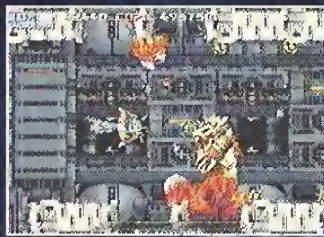
STAGE 2 WATER VEIN UNDER GROUND



Submestre: ofereça-lhe tiros carregados. O tiro azul muda de rota quando emparelhar



A ponta desse dispositivo é destrutível. Assim, sua vida fica mais fácil



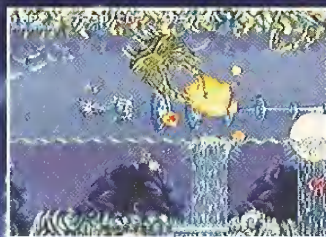
Fique no meio da tela, um pouco recuado, e solte tiros carregados em sequência



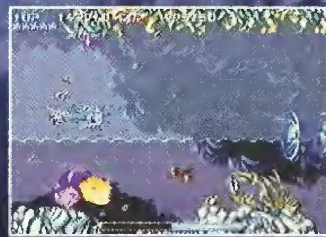
A primeira parte fica fácil com o Plasma Laser, mas requer uma certa aproximação



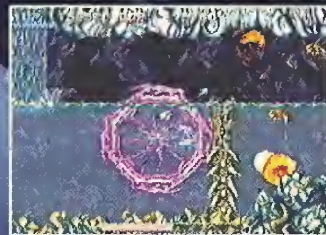
Aqui aparece o item "charge", que aumenta a velocidade do carregamento. Não o perca



Esses "ácaros" são bem chatos. Destrua-os com tiros carregados, bem rápido



Note o inimigo na parte superior da tela. Ele solta lasers no meio da confusão



Plasma Laser em ação novamente. Tome cuidado com os lagartos escondidos

PULSTAR

NEO GEO

AICOM

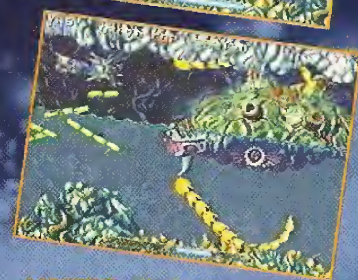
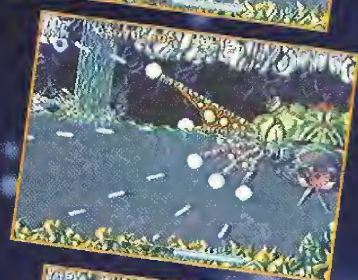
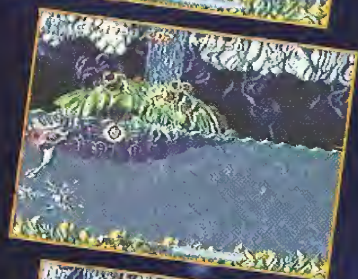
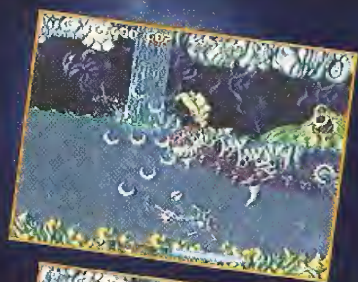
232 Mega - 8 Fases

2 Jogadores alternados

Tiro - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

4.5



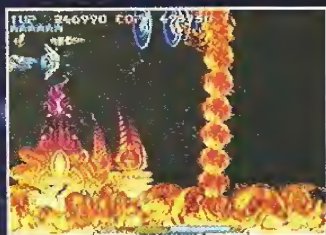
MESTRE: elimine os tiros pequenos com o Voyager. Fique embaixo da cabeça para desviar dos tiros em forma de lua. Depois de destruir a cabeça, ele solta ovos que liberam tiros. Quando a tartaruga avançar, fique recuado no canto inferior esquerdo. Desvie, com leves toques no direcional, os tiros que saem da asa. O ataque da 4ª foto exige bastante reflexo

STAGE 3

THE FIRE PROMINENCE



Não fique muito recuado, pois os inimigos começam a aparecer por trás



Destrua o dragão de fogo com tiros carregados. Os tiros do bicho são indestrutíveis



Detone todas as peças da nave gigante com tiros carregados. Cuidado com o ataque de cada peça. A maioria dos tiros não são passíveis de defesa



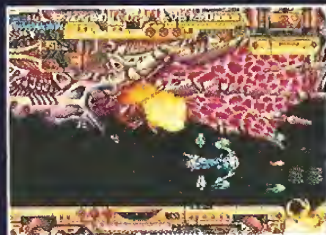
Acerte tiros carregados nos canhões. Fique no nível da base, assim os lasers não o atingirão. Muito cuidado para pegar o item IO



A sua prioridade é destruir os inimigos da frente. Eles soltam lasers indestrutíveis para frente



Na volta, fixe os IOs para trás e vá mandando bala até destruir todas as patas



Tome cuidado com a asa, pois ela também acerta sua nave. Destrua a peça superior com os IOs fixados para cima. O tiro teleguiado também ajuda



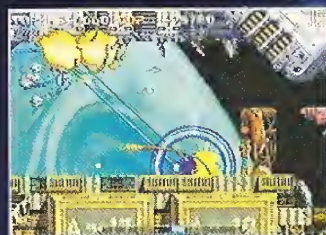
A maneira mais fácil de destruir essa peça é pela frente: solta um tiro carregado e o míssil azul vai cuidar do resto



MESTRE: solte tiros carregados e míssil quando ele abrir a guarda. Ele solta o tiro carregado quando você passar perto do centro. Só não tente atravessar o caminho do tiro. O laser quádruplo pode ser evitado indo pelo meio dos tiros. Os tiros anelados exigem reflexo

STAGE 4

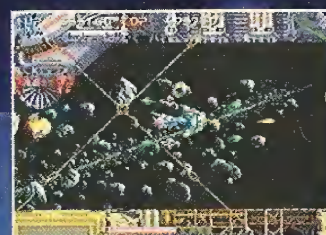
ATTACK ON SPACE STATION



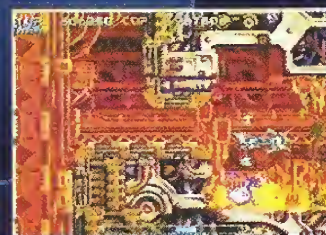
Destrua o quanto antes os canhões da parte superior. Cuidado com as colisões



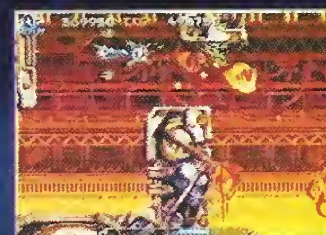
Prepare o tiro carregado. Solte-o e passe pela brecha. Ela é estreita, mas dá para passar



Na volta, fixe os IOs para detonar todos os canhões e peças da estação espacial



Vá detonando todos os armamentos que pintarem pelo caminho. Eles são chatos



Destrua o quanto antes os canhões, pois atrás deles vem um inimigo

Continua

PULSTAR

STAGE 5

THE DANGEROUS FOREST



A prioridade são os robôs gigantes. Tente destruir a frota com os IOs



Esses bichos em forma de tartaruga são terríveis. Não passe sem destruí-los. Cuidado com as cachoeiras, pois elas arrastam sua nave para baixo



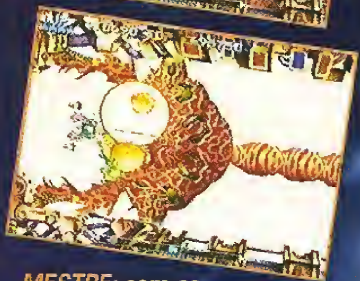
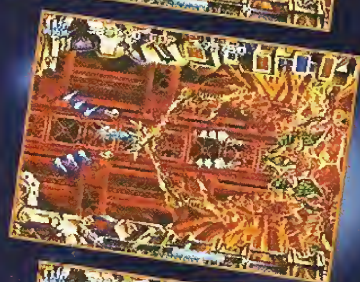
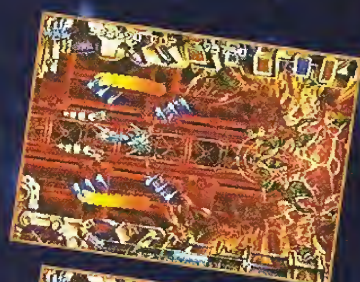
As borboletas também são perigosas. Os lasers do bicho tem largo alcance e limitam seu raio de movimento. Tiro carregado nelas!!



Tiro carregado nas plantas também. Acerte na ponta. Elas perseguem sua nave, complicando sua vida. Nem tente passar por elas



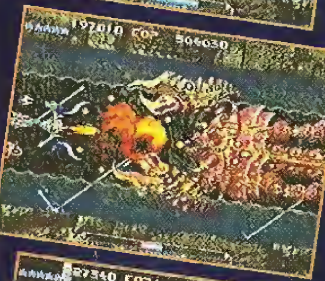
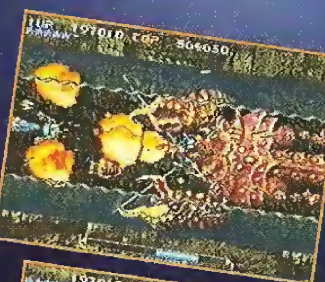
Como se vê, o caminho de baixo é mais seguro e ainda tem um item



MESTRE: com os tiros menores não há problemas. Os refletores devem ser desviados horizontalmente. Se der azar, ele vai soltar um tiro azul na sua direção. Desvie na vertical. Os lasers da 3ª foto mudam de direção: desvie na horizontal. Fique entre as garras e a cabeça quando ele avançar



Aqui não tem moleza. É preciso decorar a sequência dos bichos



MESTRE: solte tiros carregados. Assim você destrói os inimigos. Fique na parte central para desviar dos lasers em espiral. Desvie dos tiros verdes ficando acima ou abaixo do ponto de cruzamento. Cuidado com as garras

STAGE 6

THE TERMINATORS



Aqui, saem inimigos sem parar. Solte um tiro carregado e passe com tudo



Essa nave é indestrutível. Fique rente ao chão e passe quando tiver chance. Cuidado com os controles quando estiver em alta velocidade



Acerte tiros carregados nesse bicho, mas preste também muita atenção nos tiros dele



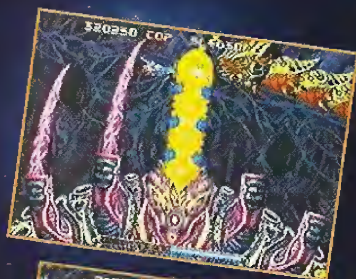
A parte frontal, próxima ao alien, é um ponto seguro contra esse bicho. Mas detone o mais breve possível, pois tem mais inimigos no pedaço



Passe pelas pernas dessa criatura. Você vai precisar de controles precisos

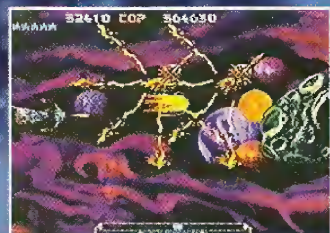


Complicação: detone todos os bichos e ainda tome cuidado com o chão explosivo

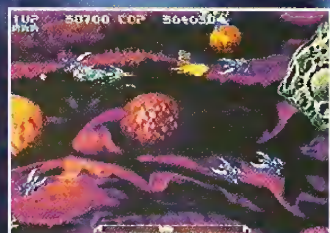


MESTRE:
detone no ponto da foto 1.
Quando vir um monte de
inimigos, fique no ponto da
foto 2, soltando míssil azul

STAGE 7 DARKNESS NEBULA



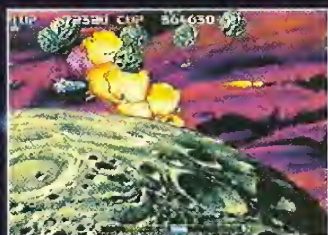
Atenção com o ataque desses
inimigos, que é bastante
rápido. Tente detonar a maioria



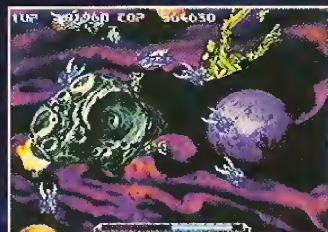
Esses caras aparecem do nada.
Fique em movimento
constantemente e ligado



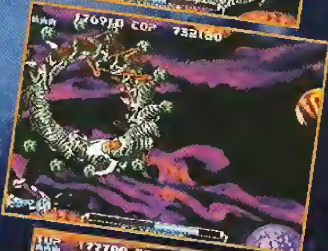
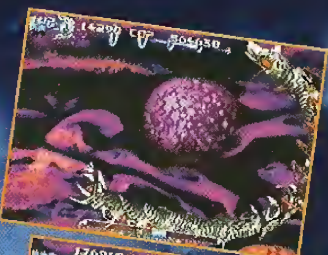
É relativamente seguro passar
por essa frota. Dê um tiro
carregado e vá rápido



Área de meteoritos: solte um
carregado e passe. O ideal é o
Spread Laser



A prioridade aqui é o canhão
laser. Sem ele destruído, a
coisa fica mais difícil



MESTRE:
fique no canto superior
esquerdo quando o dragão
aparecer. Na foto 2, o negócio é
ficar embaixo se defendendo
com o lo. Na foto 3 é só prestar
atenção. A foto 4 é a hora de
atacar: fique bem recuado,
desviando dos tiros amarelos



LIFE OR DEATH



Aqui, tiros repetidos
funcionam melhor, pois os
inimigos são numerosos e
pouco resistentes. Detone
todas as anêmonas



Não se arrisque tentando
passar sem detonar todos os
canhões. Um Reflect Laser
bem aplicado pode dar conta
de todos eles



MESTRE: fique com o Spread Laser. Acerte no olho do bicho. A
parte inferior é relativamente segura. Na 2ª forma, desvie dos
inimigos e dos tiros, fazendo movimentos circulares bem amplos.
Terceira forma: evite os tiros com movimentos largos tomando
cuidado com os inimigos. O ataque de lasers é puro reflexo.
DETONADO (mais um)!!



A maior dificuldade nesse
ponto são os polvos que saem
de certos pontos. Eles têm
muita velocidade e perseguem
sua nave. Decore os pontos



Use o tiro carregado e passe
correndo. Em último caso,
você pode usar a bomba, que
deixa sua nave invencível



Evite problemas, ficando bem
à frente e passando do ponto
crucial. Isso vale mais se você
estiver pouco equipado



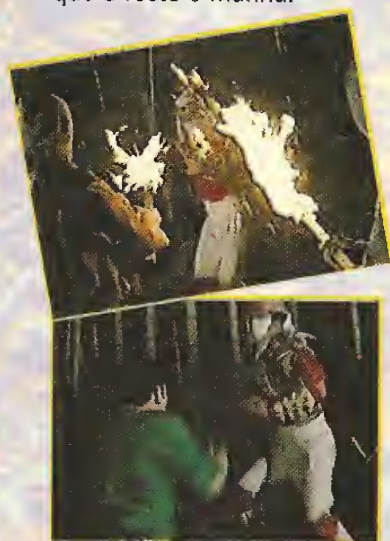
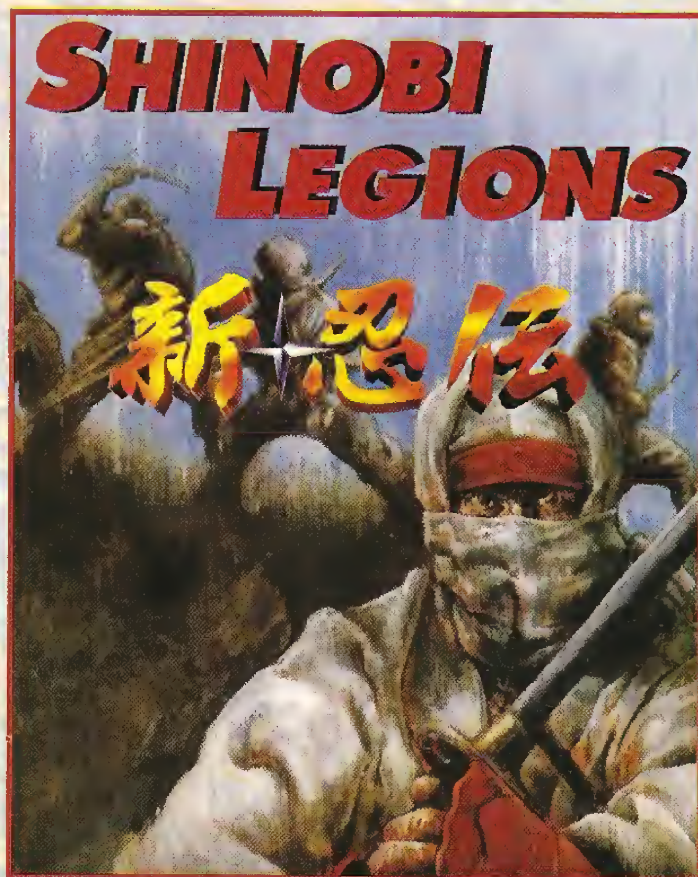
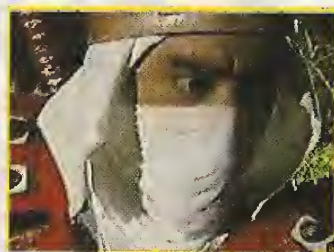


Por Lord Mathias

Moçada, durante este mês voou shuriken para tudo quanto é lado aqui na redação. **Shinobi Legions** (nome do novo batismo nos Estados Unidos) entra para a galeria dos melhores. Garantido por Lord Mathias, o expert.

BRIGA ENTRE IRMÃOS

O enredo a galera até decorou de tanto que o jogo ficou na tela. Líder de audiência no horário nobre da redação. Dois irmãos que saem da escolinha para ninja, como disse Marjorie na última edição, e seguem caminhos diferentes. Kazuma resolve dar uma de bad boy e sequestra Aya. Shou, advinhem só, tem de salvar a dama que, como toda dama que se preze, sempre está em perigo. Ou a perigo. Se você quer detonar, o negócio é muita persistência. A fórmula é decorar algumas partes do game: onde estão os inimigos e os itens e qual é o caminho certo. É só encarnar o japa que o resto é manha.



STAGE 1



Com esta espada você adquire um poder. Ao usá-la, a sombra dos samurais atinge os inimigos

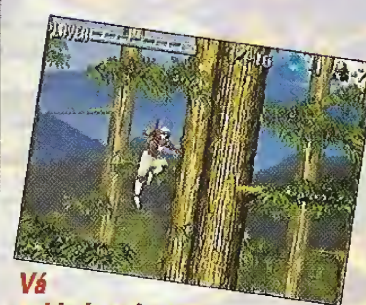


Corte as árvores com a espada, itens escondidos aparecem



Chefe fácil. Acerte-o quando ele estiver parado. Atenção com seus chifres e sombras

STAGE 2



Vá subindo até o topo. Chegando lá, uma seta vai indicar o caminho para você



Esta bolinha vermelha é salvadora. Utilize-a para recarregar totalmente a sua energia e sair por aí distribuindo espadadas

SHINOBI
LEGIONS

4.2

SATURN

SEGA

CD - 9 Fases

1 Jogador

Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Este chefe não vai lhe causar muitos problemas. Utilize a sua espada para defender seus Shurikens e também para atacá-lo

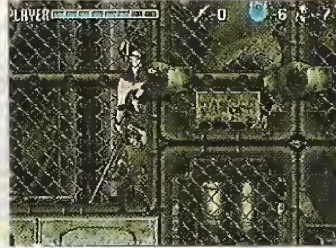


Ele volta. Destrua primeiro as estátuas que atiram laser e acerte-o com a espada

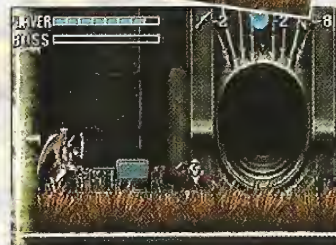
STAGE 3



Tenha muito cuidado ao destruir essas estátuas. Elas podem ter itens ou morcegos verdes

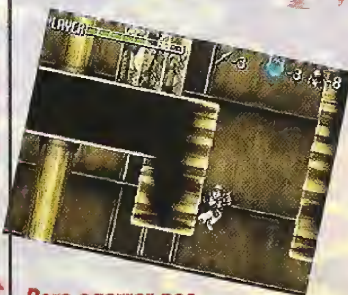


Para detonar esse cara, pule e, no alto, ponha para baixo junto com o botão de espada

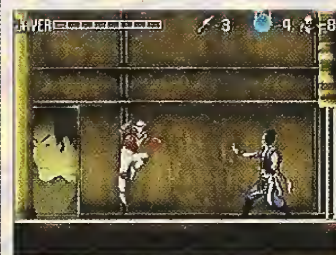


Outro chefe que não assusta. Cuidado quando ele mergulhar no mato e for atrás de você

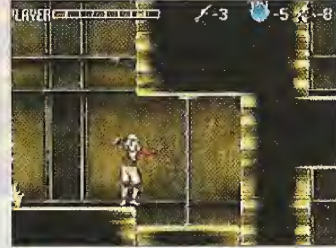
STAGE 4



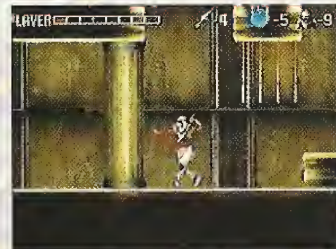
Para agarrar nas paredes, aperte e segure o botão C quando estiver perto delas



Ataque esse samurai somente por cima, mas nunca quando ele estiver totalmente azul



Em alguns momentos você terá de cortar essas cordas para criar passagens



Neste ponto, dê uma subidinha rápida e aproveite para colher alguns itens



Aqui é preciso estar muito atento para não ser esmagado e perder uma vida



Este item é um poder que você pode acionar usando o botão X



Se estiver a fim de entrar aqui para colher a espada, tenha cuidado com as lanças



Passa por estas lanças dando 2 toques à frente no direcional para o Shinobi passar correndo

GOLPES DE SHINOBI



→→ + B

2 vezes botão de pulo e, no teto, o de espada



2 vezes botão de pulo e, no ar, o de Shuriken

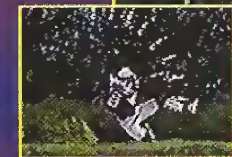


Pule e, no ar, ponha ↓ e espada



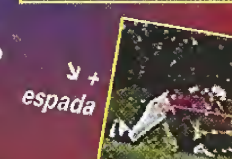
↑→

Botões Y e Z



↑→ +

Shuriken

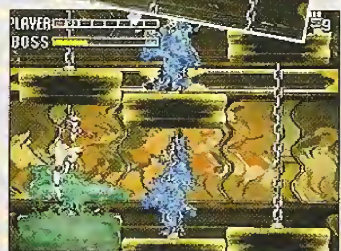


↓ + espada



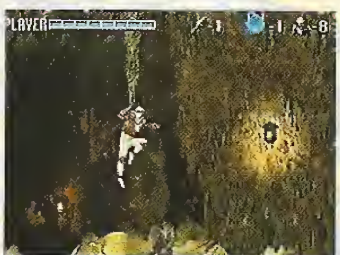
↑→ + espada

SHINOBI LEGIONS



Chefe difícil. Acerte nos tiros azuis dele para que eles voltem contra ele. Atenção às plataformas que ele atinge.

STAGE 5



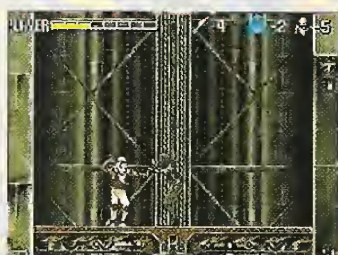
Não use o pulo mais alto para pegar o vagão, há estalactites



Na "7" você muda de vagão. Pule à frente na hora certa



Fique com a defesa ativada durante toda a fase para sua energia não ir para o espaço



Esprete pintar algum inimigo e detone. Não pegue itens do lado da plataforma

OS ITENS MAIS IMPORTANTES



Bolinha azul - junte 10 e ganhe uma vida

Bolinha amarela - recarrega parte da energia



Bolinha Vermelha - recarrega toda a sua energia



Bolinha Cinza - poder. Use na fase em que você pegou para não perdê-lo



Shuriken



Superespada - com ela, você fica com o poder do samurai. E com super Shurikens

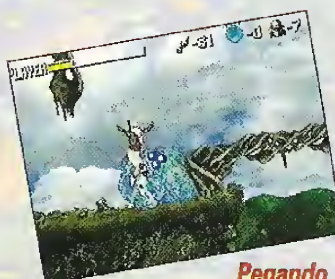


Poder das Sombras - com ele, sua energia só diminui quando todas as sombras forem acertadas

STAGE 6



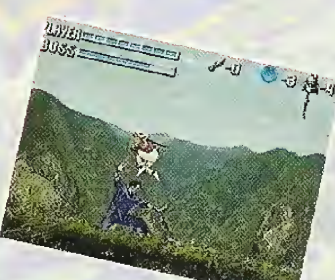
Para se agarrar nas árvores, pule e ponha o direcional para cima



Pegando estas bolinhas azuis, você adquire o poder das sombras

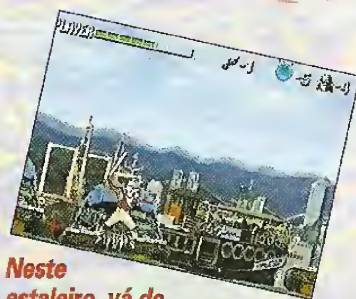


Cuidado com as cobras. Bastam duas espadadas para você cortá-las ao meio



Este ninja não é muito difícil. Basta ficar longe quando ele estiver azul e acertá-lo parado

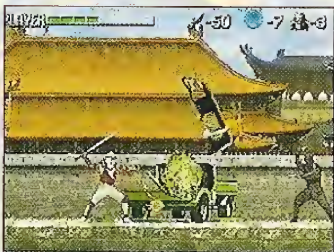
STAGE 7



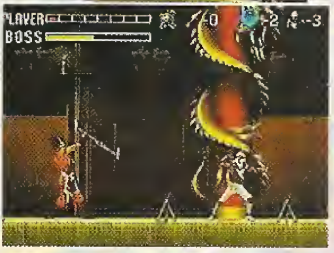
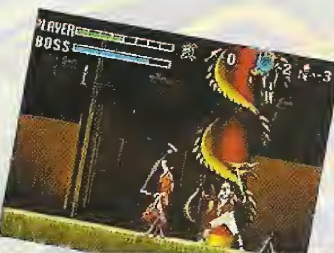
Neste estaleiro, vá de barco em barco. Fique esperto com a distância entre eles. Use o pulo mais alto



Entre alguns barcos, a distância é tão longa que é preciso dar 2 toques à frente e usar o pulo mais alto

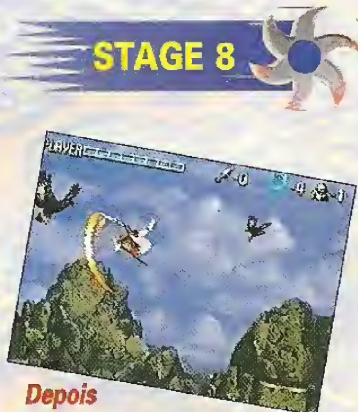


Aqui, destrua este caminhão e pegue a espada do poder



Para este samurai virar pó, pule para atraí-lo e faça-o girar sua arma. Ataque por trás, mas não quando ele estiver vermelho

STAGE 8



Depois de subir pelas paredes, mate as águias para que elas não o atormentem



Preste atenção em baixo, nas partes cobertas pela neblina. Há itens escondidos nas rochas



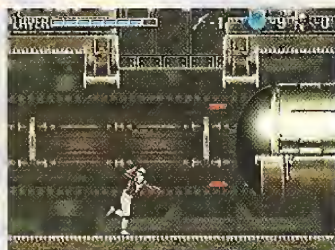
Atenção com este grandalhão e suas avalanches. Mate-o e pegue o poder das sombras



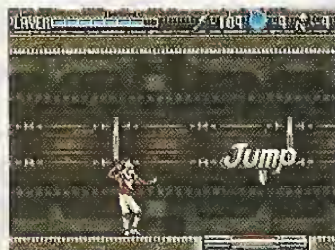
Muito cuidado com os inimigos que atiram bombas, eles podem tirá-lo do caminho



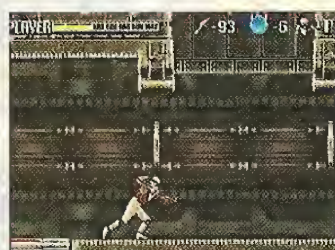
O chefe é este super-robô. Acerte só na cara dele e fuja de suas investidas



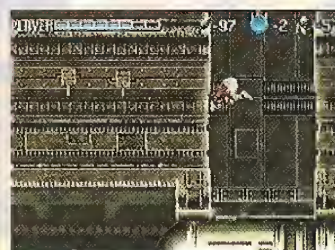
Nestes pontos, seja rápido e pule antes que você seja esmagado



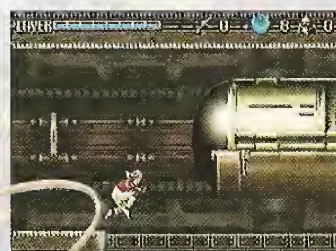
Onde aparece a palavra JUMP, pule e agache



Aqui, não suba, senão você fica encurralado e não pára mais de passar míssil



Tudo em dia? Então chegou a hora de subir em direção à saída e encontrar o mestre final

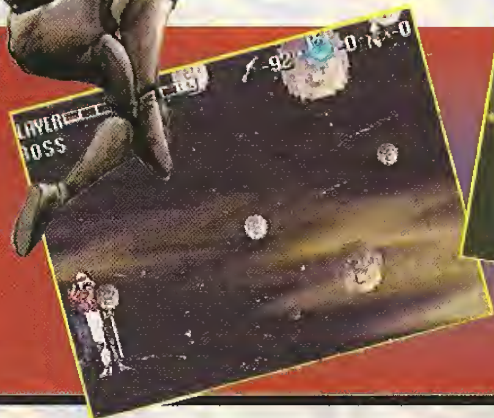


Desvie dos carregadores de energia correndo e caia nos buracos



O último chefe é um Shinobi como você, mas com muitos poderes. Quando ele girar, pule e fique nos cantos para acertá-lo. Pule as penas da Fênix e desvie de seu dragão de fogo. Quando você o acerta, as bolinhas de energia dele aparecem na tela. Pegue-as e a energia dele diminuirá

fim



COMPUTER *Zone*

CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR

DA INFORMÁTICA

SEGA CHEGA JOGANDO PESADO NA ÁREA DO CD-ROM

A Sega lança em novembro nos Estados Unidos seus primeiros títulos para CD-Rom. E os caras não deixaram por menos na estréia da empresa: trataram de dar uma ajeitada nos games. E não pense que foi apenas o penteado dos personagens que mudou! Os jogos passaram por uma reforminha geral. E isso significa mais cores, opções e muito mais resolução. Tem mais. Se você acha que o jogo em si não muda nada,

está completamente enganado. As fases também mudaram um pouquinho e estão mais difíceis.

FERAS NO SEU COMPUTADOR

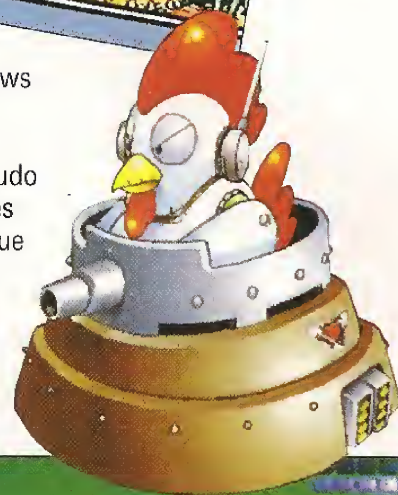
Entre os jogos previstos para novembro estão os três títulos de maior sucesso do Mega Drive e do Sega CD: **Ecco the Dolphin**, **Tomcat Alley** e **Comix Zone**. Se a primeira pergunta que passou pela sua cabeça foi: "E o Sonic?" A resposta é: só em 96. Mas fique calmo. Apesar do atraso, Sonic chega mais rápido do que nunca, já que os games são compatíveis

Sonic promete muita velocidade no Pentium

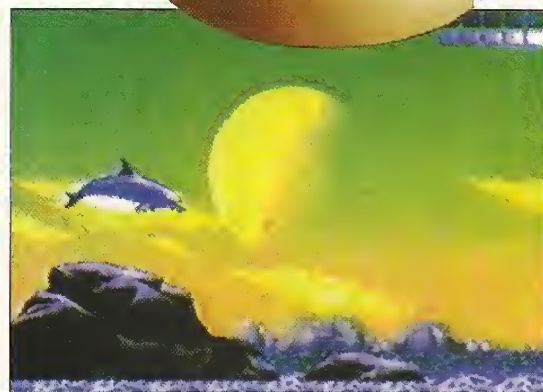


Comix Zone: um dos grandes destaques da Sega este ano chega ao PC

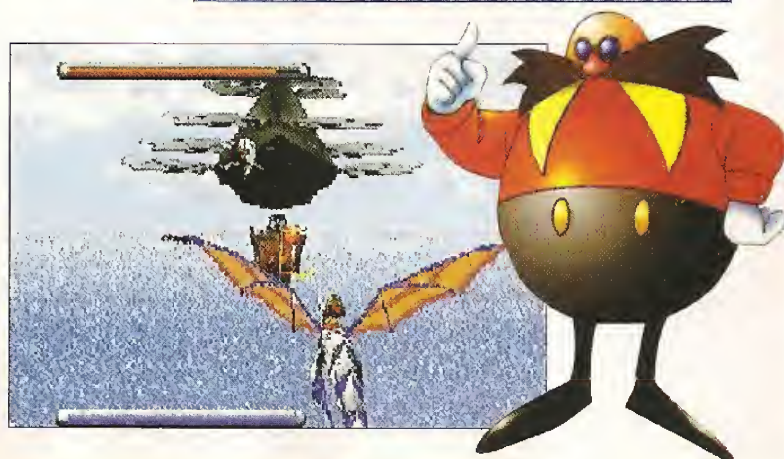
com computadores Pentium rodando Windows 95. A Tec Toy pretende lançar os games simultaneamente, mas tudo depende das negociações com os caras da Sega, que estavam emperradas até o fechamento desta edição. O lance é ficar de joelhos, torcendo para tudo dar certo!



Ecco - The Dolphin, um grande sucesso da Sega que mistura magia e ecologia



Outros sucessos da Sega, como Panzer Dragoon, podem estar disponíveis em breve



Em 96, você vai poder navegar na Internet usando o seu Saturn.

Prepare-se para jogos intercontinentais

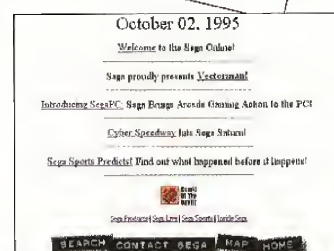
Internet via Saturn. É isso mesmo que vocês leram: a partir do ano que vem, quem tiver um **Sega Saturn** vai poder acessar a famosa rede de comunicação mundial. Para isso, a Sega está desenvolvendo um modem e um programa que deverão ser acoplados ao próprio console. Chega de ter um aparelho só para games!

JOGOS SEM FRONTEIRAS

Para a Sega, no futuro será possível oferecer jogos através da rede e muito mais: você poderá ligar para outro jogador de

qualquer parte do mundo, pedir todas as dicas e, de quebra, trocar uma idéia com os caras. Mas não pára por aí! Além de trazer alguns de seus jogos para o computador (veja matéria na página ao lado), a Sega iniciou testes com um canal de TV a cabo. Para quê? Para que você compre os jogos com muito mais facilidade. Com o Saturn,

você dispensa o computador para acessar a Internet e pode se ligar em dicas e novidades quantíssimas no endereço da empresa na rede.



Além das últimas novidades, você pode conferir dicas e trocar mensagens com outras pessoas do mundo. É bom anotar o endereço desde já: <http://www.segaoa.com>

As aventuras de Geninho no mundo da informática

Quanto antes, melhor. Essa é a hora certa para as crianças começarem a mexer com computadores. Seguindo essa visão, a educadora carioca Heloísa Stiebler assina os 3 primeiros livros da "Série Colorida para Crianças", editados pela Axcel Books. Os livrinhos funcionam como guias introdutórios para os pentelinhos que estão aprendendo a mexer com computador. Usando um personagem, o Genius Net Boy, ou Geninho, um garoto cheio de curiosidade, os livros contam um pouco da



história da informática e dão noções básicas. Já foram lançados os exemplares Windows (R\$ 24,00) Sistemas Operacionais e Computadores (R\$ 23,00 cada).



Batata e sua turma: uma galera bem legal no seu PC

Gibi eletrônico novo na praça! **A Máquina Misteriosa** traz uma turma da pesada para investigar um misterioso sumiço. O CD-Rom, lançado pela MD Software, de Brasília, tem versões em português, inglês e espanhol. Na última Fenasoft, foi apresentado e vendido para países da



Essa é a nossa turma do barulho. Gráficos e desenhos são bem coloridos, mas a parte mais gostosa é o diálogo dos personagens



Aqui, o jovem leitor comanda a história. Mas veja lá, não vale pular página, hein!!

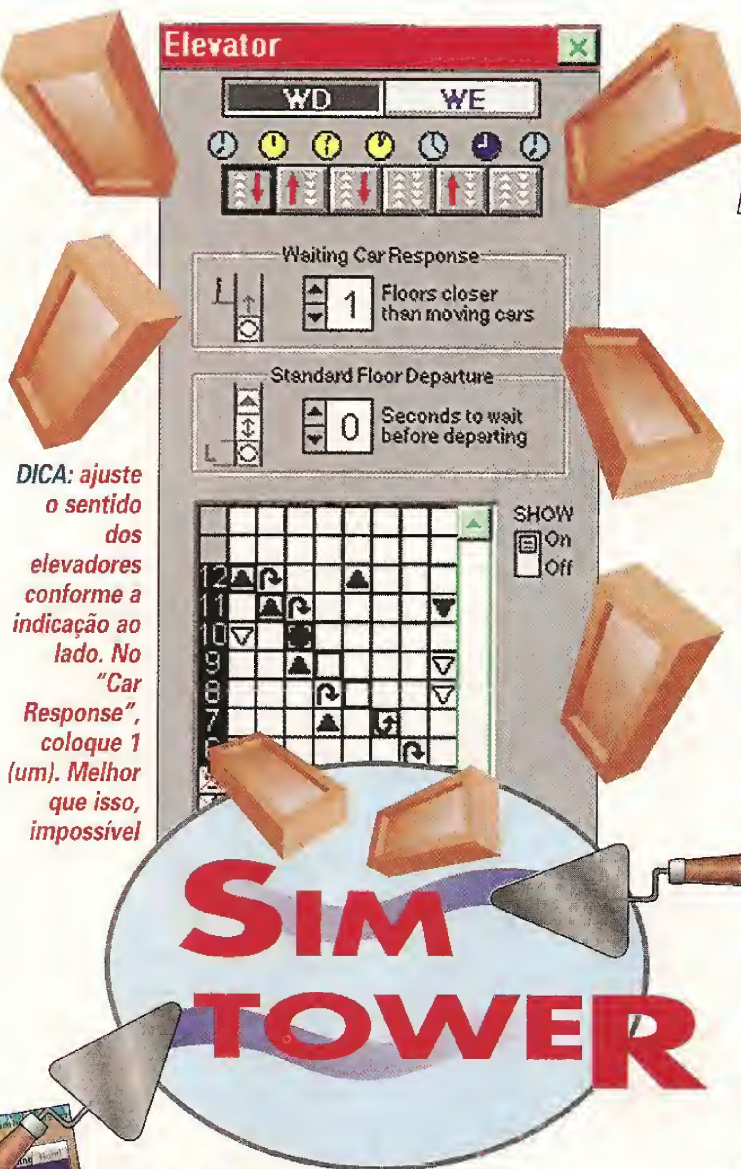
Europa. As estrelas do game são Nina, Batata e Zé. Os três vão ajudar um cientista louco a encontrar o seu mais novo e mais importante invento, uma máquina que conserta máquinas. Sem ela, nenhum dos outros inventos funciona. Você pode escolher apenas assistir e ouvir a história. Mas se você não consegue ficar de fora e tem de meter o bedelho em tudo, também pode participar. Tudo sem a menor dificuldade e muito bem explicadinho.

SIM TOWER: UMA GRANDE OBRA NO PC

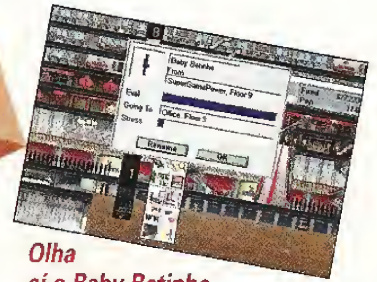
Sim City, Sim Earth, Sim Aint, Sim Farm etc. etc. Será que falta algum simulador na lista de jogos da Maxis? SIM, é claro. **Sim Tower** é o novo jogo que promete fundir o seu cérebro. Sob medida para aqueles que sempre sonharam ser engenheiros, mas acabaram fazendo medicina porque o pai obrigou. Desenvolvido para o Windows 3.0 (funciona também no Windows 95), **Sim Tower** tem comandos e menus bem simples. O objetivo é dar uma de síndico e administrar a espelunca que você mesmo coloca em pé.

INFERNO NA TORRE

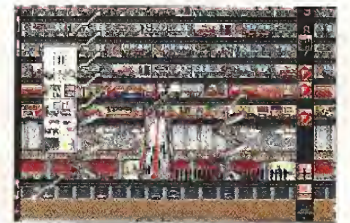
Não pense que é pouca coisa não. O lance é fogo. A torre pode chegar até 100



DICA: ajuste o sentido dos elevadores conforme a indicação ao lado. No "Car Response", coloque 1 (um). Melhor que isso, impossível

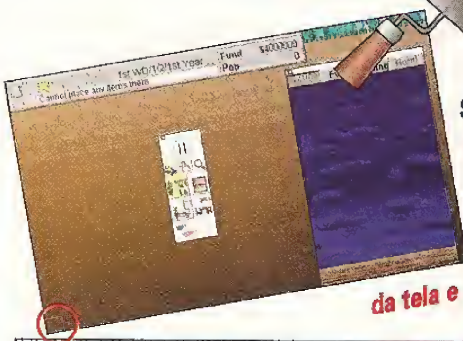


Olha aí o Baby Betinho chegando atrasado na redação da SuperGamePower



DICA: as escadas rolante só podem ser montadas nas áreas comerciais

Obviamente, cabe a você manter todos os elementos em harmonia para que os moradores fiquem satisfeitos. O ranking, que vai de uma a cinco estrelas, varia conforme o número de moradores. O ponto chave está na administração dos elevadores. Ajustar todos os carros, sem deixar filas

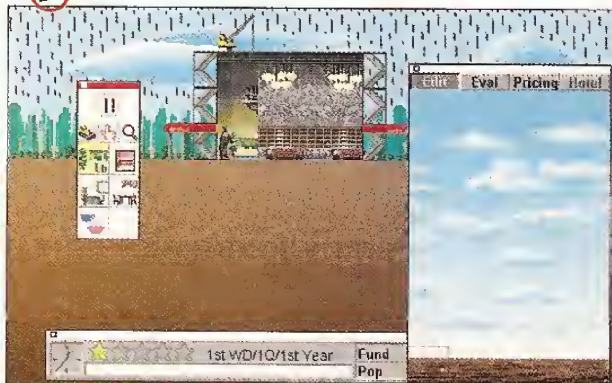


SGP DICA: a grana é curta para começar o jogo? Então, construa um lobby no canto inferior esquerdo da tela e dobre o seu dinheiro

andares, com direito a cinemas, shopping centers, fast foods, lojas de departamento, hospitais, centros de reciclagem, apartamentos e, pasmem, até estação de metrô.



DICA: lobbies adicionais podem ser construídos a cada 15 andares



DICA: faça um lobby de dois andares segurando a tecla CONTROL na primeira construção. SHIFT + CONTROL faz um lobby de três andares



DICA: hotéis podem ser uma boa fonte de renda. Mas não exagere, senão você terá um monte de quartos vazios



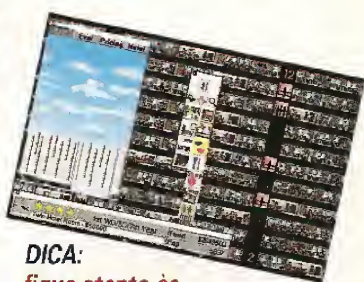
DICA: construa o cinema o mais próximo possível do lobby. Os frequentadores agradecem



DICA: o elevador expresso é a solução definitiva para as filas, mas há dois pequenos problemas: custam uma nota preta e só aparecem depois da terceira estrela

em frente aos elevadores é um quebra-cabeça de fundir a cuca. Filas deixam a galera vermelha de raiva e aí já viu, né? Vai todo mundo embora do seu prédio.

fim



DICA: fique atento às promoções. Elas sempre trazem novas opções e alguns problemas, pois os moradores começam a ser mais exigentes



DICA: salões de festa também são uma boa fonte de renda. Além disso, você pode fugir do expediente e cair nas baladas

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

CPU 386/33
Windows 3.0
8 Mega de
Disco Rígido
Placa de Som
Vídeo SVGA



O sonho de todo trabalhador: uma estação de metrô dentro do local de trabalho. Essa mordomia só aparece com 4 estrelas



TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

SEMPRE
AS
ÚLTIMAS
NOVIDADES

**CARTUCHOS
CONSOLES
JOYSTICK'S
CD'S
ACESSÓRIOS**

ATACADO E VAREJO



ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS.

Rua Mere Amedea, 820 - Vl. Maria - São Paulo - SP - CEP 02125-001

Tel.: (011) 955-7373

Fax: (011) 954-2513

E O HERÓI VIROU VILÃO

O lance rolou com o Lanterna Verde, que virou adepto do mal. O Justiceiro e o Batman viram estrelas do mesmo gibi

última foi X-Men e os Novos Titãs). O Justiceiro vai atrás do criminoso Retalho, que está refugiado em Gotham City e quer dar um golpe, envenenando os 2 reservatórios de água da cidade para que sua empresa os reconstrua.

A SAGA CONTINUA EM 96

Para isso, tem a ajuda de um aliado misterioso, que quase não aparece, mas será o personagem central do segundo encontro entre o Batman e o Justiceiro (previsto para o início de 96). Dica: ele tem cabelos verdes, pele branca e vive dando gargalhadas. A história (escrita por Denny O'Neil e desenhada por Barry Kitson, esquentada no momento em que o novo Batman salva o Justiceiro e o ajuda a caçar o Retalho. Mas os dois heróis também têm seus atritos e chegam a trocar umas porradas - o Justiceiro dá um tiro no Batman, que é protegido por sua armadura. Agora é esperar pelo segundo round dessa luta, que reserva outra grande surpresa!

O LANTERNA PIROU

Deu a louca na DC Comics. Em Crepúsculo Esmeralda, a editora transforma um dos seus heróis mais tradicionais em assassino. A "vítima" escolhida foi Hal Jordan, o primeiro Lanterna Verde da Terra. A história começa logo após a minissérie "O Retorno do Super-Homem", quando os heróis se reúnem para recolher o que sobrou de Coast City, a cidade natal de Hal Jordan, destruída durante a saga. Depois que todo mundo vai embora, o Lanterna Verde fica doidão e vai para Oa, o planeta natal dos Guardiões do Universo, uns anões cabeçudos que criaram todos os Lanternas Verdes do Universo. Como os Guardiões o impedem de usar o seu anel em benefício próprio (ele queria reconquistar sua cidade), Hal pira de vez. Mata vários de seus antigos chefes, destrói a fonte de energia do planeta - a bateria central, e aniquila os ex-parceiros Lanternas Verdes. Com a pouca energia que lhes restou, os Lanternas Verdes criam seu último



Hal Jordan é o Lanterna Verde que passa para o lado do crime depois de ver sua cidade destruída

A união de Batman e do Justiceiro marca o reencontro da Marvel e da DC Comics, depois de quase 20 anos



A JUSTIÇA DE BATMAN

representante, chamado Kayle Raymer, sem nenhuma experiência no ramo. O gibi 132 páginas, formato pequeno) foi escrito por Ron Marz e desenhado por Darryl Banks. O resultado dessa história poderá ser acompanhado mensalmente nas revistas Super-Homem e Superboy, da Abril Jovem.

Atenção, galera dos gibis: está chegando às bancas um dos encontros mais esperados dos últimos tempos. O Novo Batman e O Justiceiro (Abril Jovem, formato americano, papel de luxo, 52 páginas). Havia quase 20 anos a DC Comics e a Marvel não produziam uma história conjunta com seus personagens (a



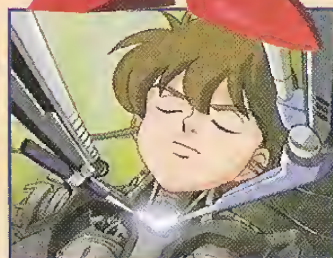
DESENHO

MEGAMAN PÕE COR NA TV

O protagonista de dezenas de aventuras nos videogames resolveu sair do seu veículo preferido e dar um passeio por outras mídias. Megaman em desenho é uma produção conjunta EUA-Japão. Pelo menos na abertura, o lance deu certo: excelente qualidade. Já os capítulos não acompanham o ritmo e ficam com a língua de fora em comparação com a abertura. A história começa quando Dr. Light e seu assistente, Dr. Wily, inventam Proto Man. O tal



Guts Man tenta atacar, mas o fiel cão mecânico Rush chega em boa hora para dar uma pata



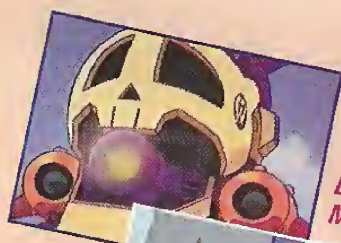
Mega Man em fase de construção. A apresentação do desenho é fantástica!

do Dr. Wily, que não é bobo nem nada, rouba o projeto e o Protoman e cria um exército de robôs assassinos. Assim, nascem os famosos inimigos como Pharaoh Man, Guts Man e Cutter Man. Dr. Light, por sua vez, cria Mega Man e sua companheira, Roll. O

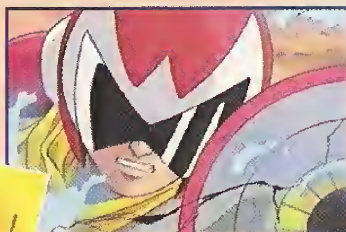
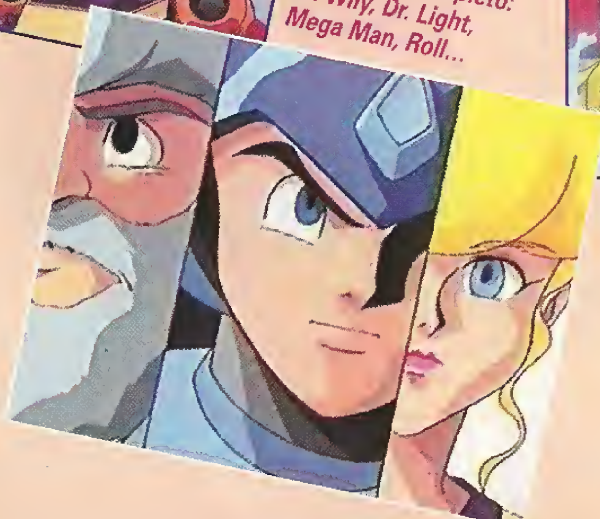
cão cibernético Rush veio junto no pacote que você vai poder conferir até o final do ano pelo SBT.



Mega Man: "Posso piratear sua arma?"



O elenco é completo: Dr. Wily, Dr. Light, Mega Man, Roll...



...Proto Man, Rush e a horda de robô assassinos



ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORES E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
NINTENDO
GAME BOY

CD-i
PHILIPS
MAGNAVOX

COMPRAR
VENDA

TROCA
ASS. TÉCNICA

SONY
PLAYSTATION

TEC-TOY / SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGADRIVE

SHOP GAMES

SEGA CD
32-X
SATURN

RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP
FONES: (011) 914-6595 - 914-4463 - 914-6640 - FAX (011) 272-4143

FLASHBACK



Galera, vamos usar a memória. O jogo começou nos arcades, mas não demorou muito para **Final Fight** bater na casa dos gamemaniacos. Primeiro no SNes, depois no Sega CD. A luta rola na capital mundial do crime, Metro City. Um mano velho de guerra assume a prefeitura e resolve acabar com a zoeira. É claro que os maus não gostaram nada dessa história e resolveram pisar no calo do cara, ou seja, raptaram sua filha. Daí, já viu: o namorado da moça e um mestre em artes marciais (que não tinha nada a ver com o lance) resolveram ajudar Haggar. Agora está todo mundo procurando a donzela. Pode começar a ajudar que não tem moleza não!

fim



Com Final Fight, a Capcom inaugurou a era dos jogos multissistema. Enquanto isso, Star Fox estourava no SNes com o chip FX e Flashback brilhava no Mega Drive.



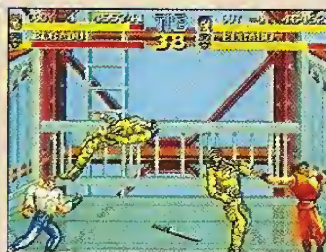
Três lutadores dividem a tela no Sega CD: Guy, Cody e Haggar (nada a ver com aquele viking das histórias em quadrinhos)



DICA: quando estiver na fase bônus, o lance é destruir essa caranga aí sem ter dó



DICA: contra o policial, use o abuse dos socos. Mas tenha cuidado com sua metralhadora. O chiclete aumenta o life dele



DICA: fique nesta posição para não ser atingido pelas bombas



DICA: neste ponto, cuidado com a turma dos gordinhos



DICA: para evitar surpresas desagradáveis e não ser atingido pelas costas, fique na posição que a foto mostra

DICA: destrua Abigail sem dó. Só tome cuidado quando ele ficar vermelho. Aí, saia de sua frente





SÓ FALTA VOCÊ NESTA GUERRA.

O mundo todo está jogando. Agora, **Mortal Kombat 3** está em Snes e Mega Drive, leia tudo na Supergamepower de dezembro. E ainda: **retrospectiva 95**, os jogos e personagens que mais agitam a moçada gamemaníaca.

Reveillon antecipado. Previsões 96, as supresas que os fabricantes mais radicais reservam para a galera no ano que vem.

Detonado: Chrono Trigger para Snes, o melhor em tecnologia e criação do RPG, até a última fase. Em dezembro, garanta a sua Supergamepower e dê um Jingle Bells para os adversários.

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO DE SUPERGAMEPOWER.

Peça as últimas pelo telefone: (011) 810-6800 ou escreva para Cx. Postal 2505-Dinap S/A.
Se preferir, reserve com o seu jornaleiro

EDIÇÃO

19

Castlevania X (Snes) Dragon-The Bruce Lee Story (Mega); Chrono Trigger (Snes); Sega Rally (Arcade); Keio (Sega CD); Doom (Snes); Demolition Man (Mega); BlackThorne (32 X); Wing Commander 3 (3DO); Rayman (Jaguar); Arc The Lad (P.Station); Bug! (Saturn); Killer Instinct (Snes); Panzer Dragoon (Saturn) e Ace Combat (P.Station)

EDIÇÃO

16

Captain Commando (Snes); Crusader of Centy (Mega); Astal (Saturn); Gunners' Heaven (P.Station); Mortal Kombat 3 (Arcade); Street Fighter - The Movie (Arcade); Spider Man (Mega); MegaMan 7 (Snes); Immernary (3DO); Judge Dredd (Mega)

EDIÇÃO

18

Mortal Kombat 3 (Arcade); Primal Rage (Snes/Mega); Killer Instinct (Snes); Wonder Project (Snes); Weapon Lord (Snes/Mega); Boogerman (Mega); Power Drive Rally (Jaguar) Syndicate (3DO); Mobile Suit Gundam (P.Station); Last Gladiators (Saturn); Street Fighter Zero (Arcade); Road Rash (Master); The King of Fighters 95 (Neo Geo); Comix Zone (Mega)

EDIÇÃO

15

Art of Fighting 2 (Snes); Super Tetris 3 (Snes); Shining Force CD (Sega CD); Gex (3DO); Chaotix (32 X); Killeak The Blood (P.Station); Panzer Dragon (Saturn) Savage Reign (Neo Geo); Tekken (P.Station); Myst (3DO)

EDIÇÃO

17

Front Mission (Snes); Super Bombliss (Snes); The Adventures of Batman & Robin (Snes/Mega); Comix Zone (Mega); Desert Demolition (Mega); Fatal Fury Special (Sega CD); Hell (3DO); Gran Chaser (Saturn); Jumping Flash (P. Station); World Heroes Perfect (Neo Geo)

EDIÇÃO

14

Metal Warriors (Snes); Eternal Champions (Sega CD); Quarantine (3DO); Raiden Project (P.Station); International SuperStar Soccer (P.Station); Night Warriors (Arcade); Fatal Fury 3 (Neo Geo); Daytona USA (Saturn); Beyond Oasis (Mega); Star Gate (Mega)

Final Stage



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell,
Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda
e Sônia R. Carvalho

**SUPER
GAMEPOWER**

ANO 2 - Nº 20 - NOVEMBRO DE 1995

REDAÇÃO

Editor Chefe: Marcelo Moraes
Editor: Rubem Barros
Editor Assistente: Fábio P. Pancheri
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente de Arte: Roberto Alvarenga
Assistentes Editoriais: Akira Suzuki,
Raquel Pintan
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Ricardo Ponsirenas,
Spencer Stachl, Maurício Pedersen
Pancheri, Fabiano R. Ximenes (jogos),
Maximilian Winter e Sidney
Gusman (texto)

ENG^o. DE PRODUTO E PRODUÇÃO

Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran
Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squarls,
Marta Cristina Braga, Tiago S. Tagnin,
Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira,
Sílvia Janaudis
Supervisor de Produção: Pedro Caxilado
Assistente de Produção: Jaime de Lima,
Claudia Roque

MARKETING

Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B.
Bassanezi
Gerente de Prop. e Prom.: Ione
Falciano
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli,
Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G.
Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda
Danilevich
Circulação Bancos: José A. Villanueva
PUBLICIDADE
Contatos: Ana Henriette, Fernando
Porrino, Lucia Moniz
Consultor: Idevanildo Piffer
Assistente: Adriana Borella

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é
uma publicação mensal da NOVA
CULTURAL - DIVISÃO DA CLC -
Comunicações, Lazer, Cultura
S/A. Matérias de GamePro são publicadas
sob licença. **Redação e Correspondência:**
Al. Min. Roda Azevedo, 346 9^o andar
CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil.
Telefones: Central de Atendimento: (011)
851-3111; Fax: (011) 282-7003; **Telex:**
(011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644,
ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP
01051; **Publicidade:** (011) 851-3644,
ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril
S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400.
Distribuída com exclusividade no Brasil pela
DINAP S/A Distribuidora Nacional de
Publicações.

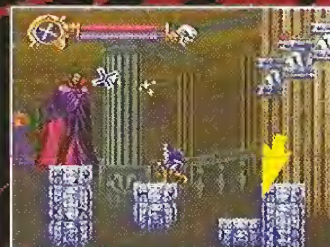
Os Números Atrasados desta publicação
podem ser adquiridos por intermédio de seu
jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua
cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A -
Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP,
fax (011) 810-4900, fone (011) 810-6800.
Atendemos, mediante disponibilidade de
estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

IVZ

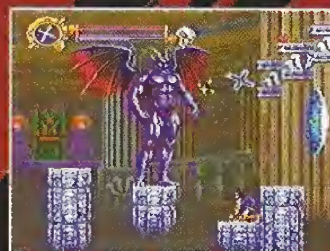
Castlevania Dracula X

SNES

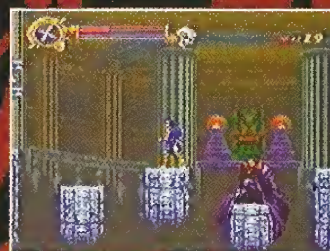
Castlevania: Dracula X é
um jogo bastante difícil, mas
a satisfação de terminá-lo
compensa. São dois finais: o
que mostramos é o feliz,
com as prisioneiras
salvas. Richter Belmont,
herdeiro de Simon
Belmont, põe um ponto
final no senhor das trevas
(será?). E, de quebra, resgata
Annet, namorada de Richter,
e Maria, sua irmã. Se você
quiser uma mãozinha extra
para ver esse final, veja as
passwords em **SGP**
Dicas, na edição 19. *fim*



DICA: fique esperando na seta
e mande bala no vampiro. Se
ele aparecer local da foto,
acerte-o de 2 a 4 vezes com a
cruz



DICA: mande cruzeiros nos
braços do Dracula
transformado. Quando ele
pousar fique numa plataforma
acima ou abaixo para desviar
do raio

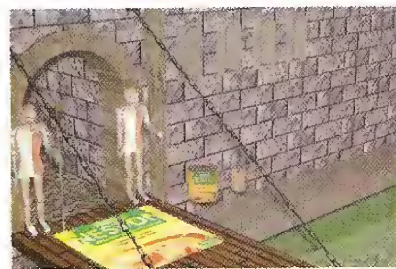


**Pronto! Mais 100 anos de sono
para o Conde...nado. A próxima
aventura será no 32 bits**



DICA: oba!! uma vida extra na
última fase





**EXISTEM MIL
MANEIRAS
DE DETONAR
UM GAME.**



INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtidão.

MIL MANEIRAS DE PREPARAR.



The Future Is Now
SNK

THE KING OF Fighters 95

TM



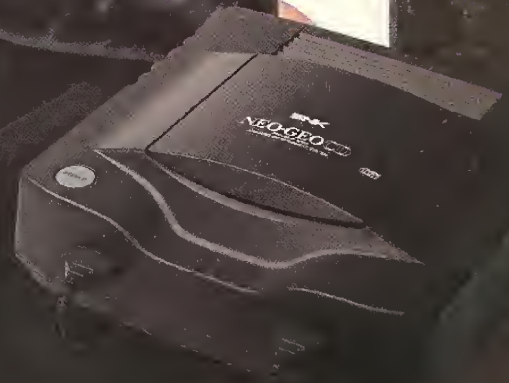
Esplêndido!

Mais de 2000 combinações de equipes.
Só NEO GEO pode ser tão chocante!

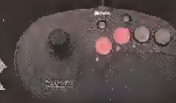
Os 24 maiores astros estão numa luta icônica.

Forme o seu trio com o modo de edição de equipes (TEAM EDIT MODE).

Enfrente o seu oponente em batalhas 3 a 3 com o seu NEO GEO CD.



NEO·GEO CD



NEO GEO CD
Joystick Controller
Vendido separadamente.

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO

NEO GEO DO BRASIL LTDA.

AV. Euclides, 56 - CEP. 04326 - 080 - Jabaquara - São Paulo - SP - BRASIL TEL: (011) 588-2300 FAX: (011) 588-2790